免责声明

杂志内容来源于互联网，内容版权归原杂志社所有。本作品仅供学习交流使用，请于下载后24小时内删除，若喜欢本品，请购买正版。

邪恶の Aogu 合니다 小组
3DM-SMV

杂志信息：

名称：[UCG]游戏机实用技术 VOL.310

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat X pro

制作时间：2012年11月17日

页数：124页

其实明天是我的生日，只是我不想承认。


Tot. 310
“《光明》系列”新作今冬发售·《刺客信条》电影版锐意制作中
游戏机实用技术
ULTRA CONSOLE GAME
攻略透解
跨界计划
系统详解+实用心得+全关卡难点详解
勇气原点 飞翔妖精
系统介绍+全职业详细分析+流程攻略与支线任务
冤罪杀机
系统详解+全潜入流程攻略
特别企划
游戏穿越大冒险
无敌破坏王 看点大剖析
前线狙击
怪物猎人4
潜龙谍影 崛起 复仇
终极军团/孤岛惊魂3
真·女神转生IV/跃出 动物之森
邪恶联盟 凡尘之神
特快专递
纸箱战机W
研究中心
生化危机6
佣兵模式技巧汇总+地图打法解析
FIFA 13/NBA 2K13
特别企划
厉兵秣马 整装待发
Wii U首发阵容大检阅
2012.11B
定价:RMB 12.00
ISSN 1008-0600
Gamehalo 佣兵驾到 丧尸奔逃
生化6 UC地图双人150连
+隐藏BOSS出法演示
本期赠品
广州天下聚会 现场花絮 | 游戏试玩 顽皮熊 欢乐屠杀指南 & 丧尸狂飙 试玩版演示
新作影像 光环4 | 苍翼默示录 刻之幻影 | 孤岛惊魂3 | 鬼泣DMC | 荣誉勋章 战士
Gamehalo DVD+
光环4 精美海报

KONAMI

文：科仔

第 001 期

科乐美世界

欢迎光临由科乐美带给玩家们的游戏新世界！

经过一段时间的酝酿，属于大家所熟悉的 Konami 专有的栏目“科乐美世界”终于登场与各位玩家见面了。本栏目会专门刊登 Konami 官方的最新行货游戏资讯，让各位玩家们能够第一时间接触到 Konami 的全新作品。本期登场的是经典作品的高清合集，《终极地带 高清合集》。想要体验一下名制作人小岛秀夫除“《MGS》系列”外的另一个系列佳作，就一定买本作来亲身感受一下。

HIGH SPEED ROBOT ACTION

ZONE OF THE ENDERS HD COLLECTION


自由自在地在空中飞翔


使用能量之剑将敌人砍开

崭新动画式模拟机械人动作游戏的诞生

360 度无边际自由移动的动作游戏。作为动画式模拟机械人动作游戏的『Z.O.E』把这个构想实现了。
游戏中玩家通过驾驶人型机械人 – Orbital Frame 与敌人战斗。
近程时使用刀剑挥舞，远程时则使用枪械作出狙击。还有自由自在地在空中飞翔。
从三次元空间全方位展开的战斗到故事剧情发展，仿如在观看着机械人动画一样。玩家将饰演掌握着整个宇宙命运的主角。

ZONE OF THE ENDERS




更细腻的浮游感与速度感


挑战硬件极限的高质量画面

极速机械人动作游戏进化的第二款作品

前作发售后经过两年时间，系统渐趋成熟，追求更高质素的第二款作品『ANUBIS』，成功地使游戏得到全面提升，使玩家随时随地都能感受充满快感的操作性能。
结合动画与 CG 带出前所未有视觉感受，追求娱乐性的舞台与剧本，刺激震撼的音效和乐曲，以及紧凑的剧情，彷佛连时代也在追赶着这超高速的机械人动作演出。

ZONE OF THE ENDERS THE 2nd RUNNER

[制作总监] 小岛秀夫、是角有二
[机械人设计] 新川洋司
[人物设计 / 作画监督] 西村诚芳

(亚洲版) 发售日期：2012 年 11 月 1 日发售
游戏平台：PlayStation®3 / Xbox360®
游戏类型：高速模拟机械人动作游戏
游戏人数：1~2 人

大家如果对Konami的游戏或产品有任何意见或问题，也欢迎随时发电子邮件至kodien@konami.com.hk

Konami Digital Entertainment Limited 官方网站：http://www.konami-asia.com/cn-t/ ©2012 Konami Digital Entertainment

CONTENTS



特别企划





P8
厉兵秣马 整装待发
Wii U首发阵容大检阅

总第310期

11B

COVER STAFF
封面用图：《潜龙谍影崛起 复仇》
封面设计：一刀

©KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT.







读编交流

读编往来 108
天下聚会 114
小编寄语 116
发售表 118
游风艺苑 120

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

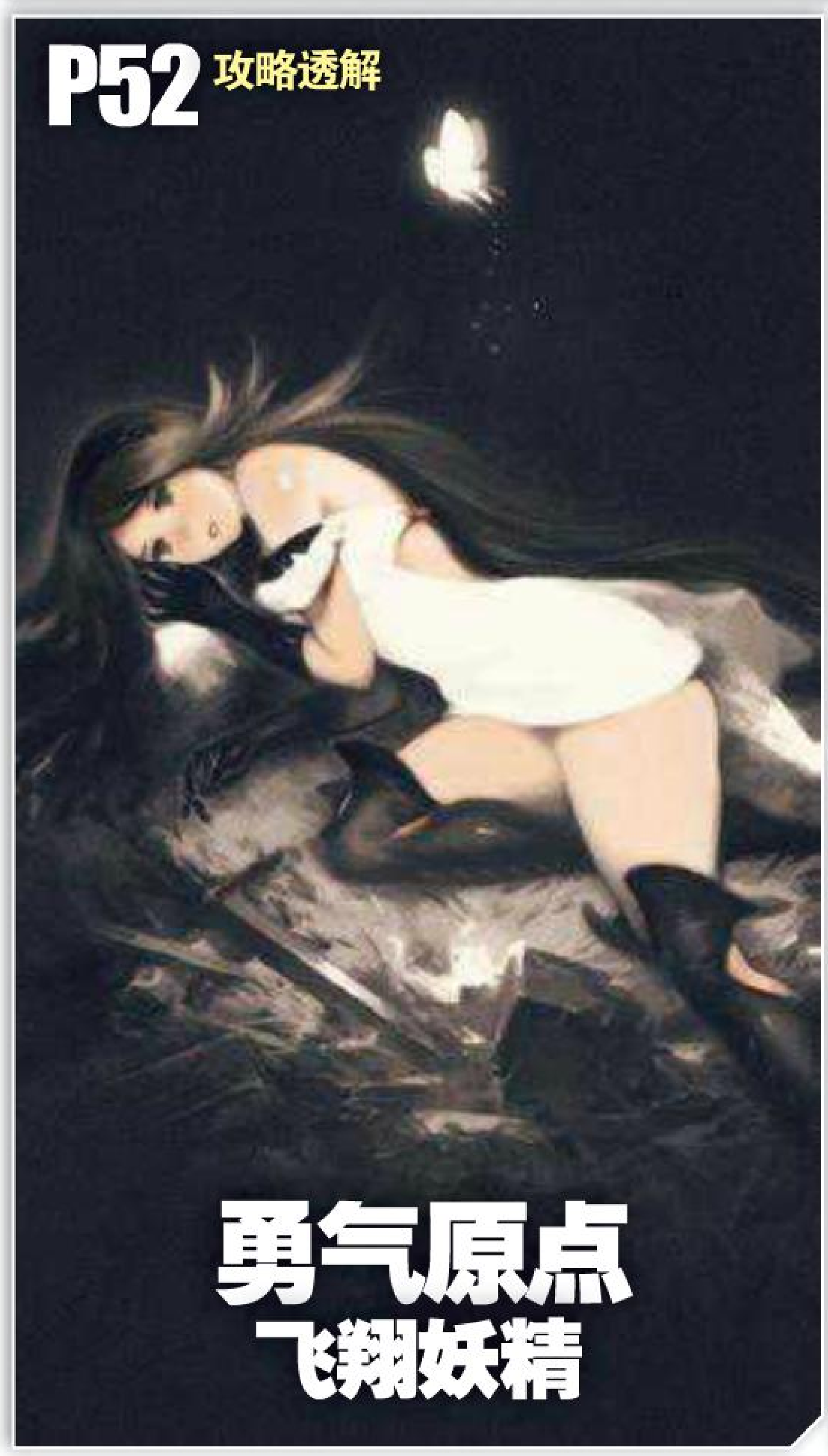
收藏者：

收藏日期：

本期主打



攻略透解 P40
跨界计划



P52 攻略透解
勇气原点 飞翔妖精



P64 攻略透解
冤罪杀机



P73 研究中心
生化危机6



特别企划 P92
游戏穿越大冒险
《无敌破坏王》看点大剖析

新闻资讯

游戏情报站 3
前线狙击 14
真・女神转生Ⅳ 14
跃出 动物之森 16
潜龙谍影崛起 复仇 18
终极军团 20
孤岛惊魂 3 22
邪恶联盟 凡尘之神 24
怪物猎人 4 26
黄金眼 29
排行榜 32
新作短波 34

实用技术

特快专递 36
纸箱战机 W 36
攻略透解 40
跨界计划 40
勇气原点 飞翔妖精 52
冤罪杀机 64
研究中心 73
生化危机 6 73
FIFA 13 80
NBA 2K13 82
3DS应援团 86
VITA命 88
游戏进行时 90

游戏文化

邪魔院 91
特别企划 92
魅女秀 101
多边共享 102
自由谈 104
风林火山VS 106

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2. 独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

疯兔 上窜下跳	光盘
怪物猎人 4	26
跨界计划	31 40
勇气原点 飞翔妖精	29 52
跃出 动物之森	16
真・女神转生Ⅳ	14
纸片马里奥 贴纸之星	光盘
终极军团	20

PS3

007 传奇	30
COD 黑暗行动 Ⅱ	光盘
NBA 2K13	82
苍翼默示录 刻之幻影	光盘
刺客信条 Ⅲ	光盘
FIFA 13	80
孤岛惊魂 3	22 光盘
鬼泣 DMC	光盘
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 3	光盘
经典米奇 2 双重力量	35 光盘
潜龙谍影崛起 复仇	18
荣誉勋章 战士	光盘
入口 2	光盘
丧尸狂飙	光盘
神明与命运革新的悖论	光盘
生化危机 6	73 光盘
跳舞吧 4	29
顽皮熊 天堂危机	光盘
危险元素	35
无间龙头	光盘
邪恶联盟 凡尘之神	24 光盘
幽灵行动 未来战士	光盘
冤罪杀机	30 64
终极军团	20

PSP

灵魂驱动者	90
数码宝贝大冒险	34
纸箱战机 W	29 36

PSV

刺客信条 Ⅲ 解放	光盘
闪乱神乐 少女们的证明	光盘
与大家一起	光盘
纸箱战机 W	29 36

Wii U

COD 黑暗行动 Ⅱ	光盘
刺客信条 Ⅲ	光盘
怪物猎人 3G HD 版	光盘
经典米奇 2 双重力量	35 光盘
铁拳 TT2 Wii U 版	光盘
邪恶联盟 凡尘之神	光盘

Wii

经典米奇 2 双重力量	35 光盘
跳舞吧 4	29

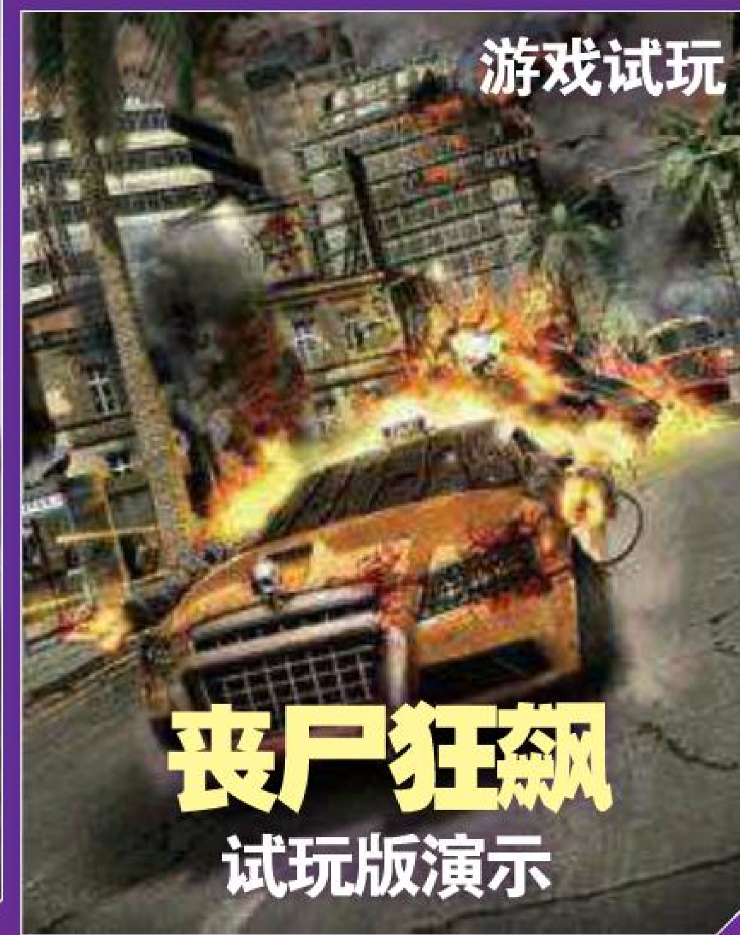
X360

007 传奇	30
COD 黑暗行动 Ⅱ	光盘
NBA 2K13	82
刺客信条 Ⅲ	光盘
FIFA 13	80
孤岛惊魂 3	22 光盘
光环 4	光盘
鬼泣 DMC	光盘
欢乐战争	30
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 3	光盘
经典米奇 2 双重力量	35 光盘
龙珠 Kinect	30
潜龙谍影崛起 复仇	18
荣誉勋章 战士	光盘
入口 2	光盘
丧尸狂飙	30 光盘
生化危机 6	73 光盘
跳舞吧 4	29
顽皮熊 天堂危机	光盘
危险元素	35
无间龙头	光盘
邪恶联盟 凡尘之神	24 光盘
幽灵行动 未来战士	光盘
冤罪杀机	30 64

Gamehalo

本期光盘精选内容







特别收录

佣兵驾到 丧尸奔逃
生化6 UC地图双人150连
+隐藏BOSS出法演示

北通第9届
广州天下聚会现场花絮

入口2
高端技巧演示

游戏试玩

出租车司机的末日日常
丧尸狂飙 试玩版演示

顽皮熊
欢乐屠杀指南

新作影像集锦

苍翼默示录 刻之幻影
闪乱神乐 少女们的证明
无间龙头（DLC）
刺客信条Ⅲ
刺客信条Ⅲ 解放
COD 黑暗行动 Ⅱ
鬼泣DMC
经典米奇2 双重力量
孤岛惊魂3
幽灵行动 未来战士（DLC）
光环4
邪恶联盟 凡尘之神
荣誉勋章 战士
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴3
纸片马里奥 贴纸之星
疯兔 上窜下跳
铁拳TT2 Wii U版
怪物猎人3G HD版
与大家一起
神明与命运革新的悖论

电影前线

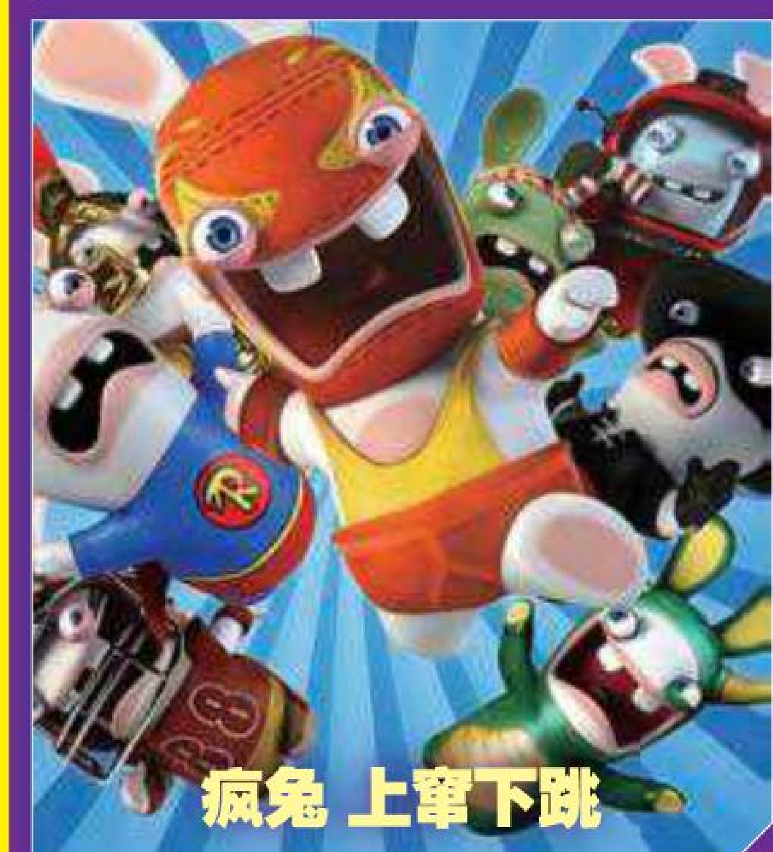
刺杀本・拉登/希区柯克
烈探狙击/电影43

ENDING SONG

HOME 克里斯・哈特
外国人唱日文歌大赛精选

本期光盘特别附赠

UCG309游风艺苑作品







您可以在土豆网上观看本期杂志所附光盘的视频内容
地址如下
http://www.tudou.com/programs/view/m8hhuImNFPI/
密码:57CB56FYJP

特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16：9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验







信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：



1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.多平台对应机种，以及其他周边备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation Portable，SCE公司出品
PSV	PlayStation Vita，SCE公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
SS	SEGA Saturn，SEGA公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

总 顾 问：李子奇
总　　编：司 马
编辑部主任：王 义
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：王 梓
责编助理：马 骏
宋 恺

编　　委：冯 健
王锐愚
衣山川
江 浩

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2012年11月16日
定　　价：人民币12.00元

游戏情报站

GAME NEWS STATION

- NEWS
- EDITORS' OPINIONS
- NEWS REVIEW
- INTERVIEW

栏目主持 星夜

DIGEST 本期大事记

10.14 GameStop、BestBuy 等美国大零售商宣布 4GB Kinect X360 套装售价即日起降低 50 美元。

10.15 Activision 宣布《COD 黑暗行动 II》发售后，COD Elite 网络服务将向玩家免费提供。

10.16 新闻集团准备以 1 亿美元出售著名游戏网站 IGN，仅为其当初收购价的五分之一。

10.19 微软公布第一财季财报，X360 当季出货量同比减少 60 万，游戏部门利润大跌 94%。X360 全球出货已超 7000 万。

10.19 索尼集团宣布日本本地区将裁员 2000 人，高层裁员 20%。

10.23 Square Enix 成为全球首家获得“虚幻引擎 4”授权的大发行商，将用该引擎开发多款新作。

10.24 黑客组织“三个火枪手”声称已发现能彻底破解 PS3 的 LVO 主密钥，实现对 PS3 的“终极破解”。

10.25 任天堂发布财报，上半财年亏损 280 亿日元，全年盈利预期从 200 亿日元下调至 60 亿日元。日元升值与 3DS 在欧美销售疲软是任天堂业绩降低的主要原因。任天堂预计本财年内 Wii U 全球销量为 550 万台，软件销量 2400 万套。

INFO 新闻短波

PSV《心灵传说 R》

NBGI 宣布，NDS 游戏《心灵传说》将会推出 PSV 重制版，名为《心灵传说 R》。本作将会加入新剧情和新角色。



任天堂半年亏损280亿，Wii U被寄予厚望

持续亏损、不断调低预期的任天堂，于 10 月 25 日发布财报，其经营状况仍然不容乐观。上半财年，任天堂营业收入为 2010 亿日元，同比降低 6.8%；净亏损为 280 亿日元，比去年同期的巨亏 703 亿日元有所好转。由于 3DS 在欧美的销售状况比预期疲软，任天堂宣布将本财年的盈利预期从 200 亿日元大幅下调至 60 亿日元。

今年上半财年，3DS 的硬件销量同比提高 65%，软件销量大幅提升 134%。但是日元兑美元及欧元的持续走高仍在重挫任天堂的盈利水平。上个财季，任天堂的汇兑损失高达 232 亿日元。上半财年，任天堂共销售 506 万台 3DS，在《新超级马里奥兄弟 2》等大作的推动下，3DS 软件总销量达到 1903 万套。但这仍然大大低于任天堂的预期，这主要是因为欧美的 3DS 销售不振。

上半财年发售的《口袋妖怪黑・白 2》累计销量 426 万套，同期 NDS 销量 98 万台，软件总销量 1730 万套。Wii 同期销量 132 万台，软件销量 2374 万套。当期最畅销的《马里奥聚会 9》销量突破百万。



为确保本财年的盈利目标，任天堂对 Wii U 提出了极高的期望。预计到 2013 年 4 月之前，Wii U 全球销量为 550 万台，软件销量 2400 万套。盈利的希望主要在于软件方面，因为硬件将会是亏本销售——岩田聪在任天堂财报会上确认 Wii U 的成本高于售价。

对于 Wii U 的销售目标，著名业界分析家 Michael Pachter 表示“极度不现实”。他说，即便 Wii U 的硬件销量目标顺利实现，2400 万套的软件销量意味着每个 Wii U 主机购买者至少买 4 套游戏，要知道很多玩家入手 Wii U 的时间可能只有一两个月，而且在此期间 Wii U 的大作阵容并不是很强，平均每个玩家买四五套游戏的可能性很低。此外，Pachter 认为 Wii U 初期趁着圣诞商季应该会热卖一阵子，但是装机量超过五六百万之后，长期的销售势头并不看好。

Wii U专用耳麦

任天堂表示，虽然 Wii U 的平板手柄有内置麦克风，但是在玩网络模式时，想要语音聊天，须将专用耳麦插在平板手柄上，而且只能用获得任天堂官方授权的 Turtle Beach 或 Mad Catz 推出的专用耳麦。由于 Wii U 专业手柄没有耳麦接口，所以用该手柄玩 FPS 等传统游戏时，仍然要在旁边放一个插了耳麦的平板手柄才可语音聊天。支持游戏内语音聊天的游戏包括《刺客信条 III》《COD 黑暗行动 II》《质量效应 3》等。

任饭排队一月等待Wii U

Isaiah-Triforce Johnson 是一位狂热任饭，最近几年来，每次任天堂有新硬件上市，他都会早早地到首发现场排队，通常总是排在最前面，从 Wii 到 3DS 一个不落。在距离 Wii U 美国首发还有一个月之时，他在网上发微博称自己已经开始在纽约曼哈顿的任天堂世界总店外搭帐篷排队。他表示本来打算提前一个星期去排队，但是为了确保自己成为世界第一个买到 Wii U 的人，他决定提前一个月排队。


■第一个买到 3DS 的美国玩家也是他。

COD Elite网络服务将免费提供

Activision 从 2011 年开始推出的“Call of Duty Elite（CODE）”网络服务在玩家中大受欢迎，到今年 8 月已有 1200 万用户，其中 230 万为付费用户。每年缴纳 50 美元的 CODE 用户可以获得每月的地图更新，也可增加视频存放空间，并参加特定比赛。为回馈玩家，Activision 宣布随着《COD 黑暗行动 II》的发售，CODE 服务将向所有玩家免费提供。

CALL OF DUTY ELITE

另外，本作的 DLC 地图包将以单独发售以及“Season Pass（季票）”的方式推出，季票价格为 49.99 美元，购买之后即可获得全部四个地图包。令人遗憾的是《COD 黑暗行动 II》的 Wii U 版将不支持 CODE 服务。Activision 表示目前正在评估 CODE 支持 Wii U 的相关问题，今后不排除 CODE 支持 Wii U 的可能。

行业不振，IGN网站1.5折贱价甩卖

据《华尔街日报》报道，新闻集团欲出售其旗下的著名游戏网站 IGN，开价 1 亿美元。目前新闻集团正在与一家投资银行进行 IGN 的拍卖。在此之前，新闻集团已经用一年的时间寻找买家，但是始终无人愿意接手。目前新闻集团正在重组，其业务结构将会发生变化，卖掉 IGN 就是其重组的环节之一。今年 8 月，IGN 首席执行官 Roy Bahat 宣布辞职，新闻集团首席数字执行官 Jon Miller 也已辞职。

2005 年新闻集团以 6.5 亿美元天价买下 IGN（同时包括 IGN 集团旗下的 GameSpy、TeamXbox 等网站），此次以 1 亿美元卖出，可谓跳楼价大甩卖。据报道 Break Media 和 SAY Media 是 IGN 的潜在买家，也有一些私募基金有意购买。

INFO 新闻短波

PSV《COD》主打多人模式

PSV 版《COD 黑暗行动 解密》的开发商 Nihilistic 表示，本作的重点并非战役模式，而是多人模式。战役模式的剧情以及电影化效果并不重要，他们的重点是将《COD》的多人游戏体验完整搬到掌机上。

《刺客信条 III》创纪录

育碧宣布，《刺客信条 III》已成为其公司历史上预订量最高的游戏。迄今为止，"《刺客信条》系列"全球累计销量已超过 4000 万套。

《星际战鹰》开发商大裁员

PS3《星际战鹰》开发商 LightBox Interactive 日前宣布已将原本的 45 名员工裁掉 24 人，今后将转型为 iOS 游戏开发商。

《极品飞车》电影版

梦工厂目前正在拍摄《极品飞车》的电影版，将由 Scott Waugh 指导，其近期代表作为《勇者行动》。本片主演将会是凭借《绝命毒师》而获得艾美奖的 Aaron Paul。


Aaron Paul

Tony大神出品！《光明方舟》今冬发售

世嘉宣布将于今年冬季在 PSP 上推出《光明方舟》，定价为 6279 日元，下载版 5600 日元。本作邀请了多次参与"《光明》系列"的人气画师 Tony 担当人设，负责开发的是 Media Vision 工作室。

本作号称是一款"联系心灵的 RPG"，故事发生在能够看到古代遗迹的大洋孤岛"阿卡迪亚"，主角是在孤岛小村落长大的少年弗里德。

某日，长着"黑色片翼"、如天使般的少女帕尼丝漂流到这座孤岛，故事由此开始。主角弗里德是岛上自警团小队队长，幼年时就漂流到阿卡迪亚，被经营面包店的夏诺恩一家抚养成人，身为面包店看伴娘的精灵夏诺恩一直像姐姐一样照顾着他。








X360出货量大跌，利润缩水94%！

微软最近公布了截至 9 月 30 日的本财年第一财季财务报告。该季度，X360 出货量为 170 万台，比去年同期大幅减少了 60 万台。负责游戏业务的娱乐设备部，此财季营业收入为 19.5 亿美元，与去年同期基本持平。而运营利润暴跌 94% 至 1900 万美元。主要原因是上财年同期有《战争机器 3》等大作，而本财年同期大作匮乏。目前 X360 的全球累计销量已经超过 7000 万台。

由于 X360 出货量大幅减少以及缺乏大作，游戏事业的营业收入降低了 24%，为 4.18 亿美元。不过 Xbox LIVE 的收入仍然持续上升，该季度会员数增加了 15%。另外娱乐设备部的研发费用增加了 1.4 亿美元，增幅达 44%。其中除了正在研发的 X720 外，还有一个原因是收购 Skype 之后研发人员数量在增加。此外，同期微软集团的营业收入为 160 亿美元，运营利润 44.7 亿美元。

《刺客信条》电影版"快速推进中"

育碧宣布其旗下的 Ubisoft Motion Pictures 正在"快速推进"电影版《刺客信条》，其合作伙伴是 New Regency 公司（代表作：《史密斯夫妇》）。电影版的创作方向由育碧方面掌控，目前剧本已经在创作中。影片主演是 Michael Fassbender（代表作：《普罗米修斯》）。

Ubisoft Motion Pictures 创立于 2011 年 1 月，负责将育碧的游戏发展到影视领域，目前他们正在与 Nickelodeon 合作制作《疯兔危机》的电视动画版。电影版《分裂细胞》、《幽灵行动》也在筹划中。


Michael Fassbender

《刺客信条III》PS3独占任务公布

美国革命期间的叛徒本尼迪克特·阿诺德将会在《刺客信条 III》中复活，但



仅限于 PS3 版。索尼宣布《刺客信条 III》的 PS3 版将会有 4 个独占任务，故事围绕华盛顿寻求康纳的帮助，让他将阿诺德叛变的事实曝光。这些任务的高潮是在西点军事基地爆发的真实战役。这些任务大部分基于史实，很多台词都是历史上的当事者们确实说过的话。编剧 Matt Turner 说："人物、地点、事件都会与历史书一样精确。"

PS3《魔界战记D2》明春发售



日本一 Software 最近在千叶县举办的"电击 20 周年"舞台活动期间宣布，代号为"Project: D"的新作正式定名为《魔界战记 D2》，将于 2013 年 3 月 20 日在 PS3 上发售，定价 7140 日元。本作是系列 10 周年纪念作品，将会有多名经典角色回归。另外制作人透露《魔界战记 5》已经在开发中。

黑客最终杀招，PS3遭到"终极破解"？

两年前，PSJailbreak 的 USB 电子狗出现，让 PS3 运行盗版游戏成为可能。这种电子狗利用 PS3 的 USB 协议中的漏洞，能够对系统软件打补丁，使其能运行硬盘中的盗版游戏。从此索尼与盗版破解者之间开始了一轮又一轮的较量，索尼通过 3.60 固件填补漏洞，黑客就祭出 JB2。最近更是有黑客组织表示已经能够一劳永逸地彻底破解 PS3，今后无论索尼如何进行固件更新，都将对其无可奈何。

黑客组织"三个火枪手"声称其早已发现了能够彻底破解 PS3 的 LVO 主密钥，但是其信息不慎泄漏，结果被盗版商利用推出 BlueDiskCFW，成为牟利工具。为了阻止盗版商用他们的破解成果牟利，"三个火枪手"决定公开放出 LVO 密钥。该组织的声明中说："可以确定的是，若不是因为泄密，此密钥将永远不会得见天日。"



据称，这种 LVO 密钥的发布可以说是对 PS3 的"终极破解"，意味着索尼的任何系统更新都会被轻易破解，玩家不仅可以用他玩 PS3 游戏，还可以上 PSN。不过所谓"终极破解"也只是"三个火枪手"的一面之词，索尼能做出何种对策，还有待后续观察。

SE获虚幻引擎4授权

在本世代主机上并无突出表现的 Square Enix，对于次世代技术却十分活跃，除了自己正在开发的 Luminous 引擎外，SE 最近宣布获得了"虚幻引擎 4"的授权，成为全球首家获得该引擎授权的大型游戏发行商。

Epic Games 表示，此次与 SE 的合作是"长期"而"大规模"的，SE 将有多款游戏使用该引擎开发。Epic Games 日本分公司已派出专人为 SE 提供辅助。



美国X360套装大降价



为迎接年末商战，美国各大零售商已经开始进行 X360 的 50 美元大降价。此次降价是由 GameStop 率先发起，为年末主打的"4GB Kinect 假期套装"，其中包含 4GB 版 X360 以及 Kinect，外加《Kinect 大冒险》和《Kinect 迪士尼大冒险》两款游戏。在 GameStop 之后，BestBuy、亚马逊等也宣布跟进。另外，同捆《上古卷轴 V 天际》和《极限竞速 4》的 250GB 版 X360 也将降价 50 美元。

INFO 新闻短波

X360 合约机将全球推广

微软市场部总经理 Matt Barlow 最近在接受《华尔街日报》时透露，目前已经在美国开展的 X360 合约机销售模式对微软至关重要，可能会推广到全球市场。微软互动娱乐部的营销主管 Yusuf Mehdi 则暗示未来 X720 可能会更大规模的采取合约机的销售方式。

《.hack》新作

CyberConnect2 社长松山洋最近在纽约漫展期间透露，《.hack》有一款未公布的新作正在开发中，本作将会有一些全新游戏概念。

SE Wii U 新作开发中

正在开发 Wii U 版《质量效应 3》的 Straight Right 公司日前透露，他们正在制作一款 Square Enix 某 3A 级大作的 Wii U 移植版游戏。

STRAIGHT RIGHT

Wii 全美降价

为迎接 Wii U 发售，任天堂宣布美国 Wii 的售价从 150 美元下调至 130 美元。该版本主机包含 Wii Remote Plus 和双节棍手柄，以及一张包含《Wii Sports》与《Wii Sports 运动胜地》的游戏光碟。

水口哲也当教授

已宣布将退出游戏开发一线的著名音乐游戏制作人水口哲也，将改行当老师。水口哲也表示其已成为日本庆应义塾大学媒体设计研究生院的教授。

《超时空要塞30》明年2月登陆PS3

在今年 TGS 期间公布的《超时空要塞 30》目前已确定将会是 PS3 独占游戏，类型为动作 RPG，预定于 2013 年 2 月发售。本作由 Artdink 公司制作，正式名称为《超时空要塞 30 连接银河的歌声》。







作为庆祝系列 30 周年之作，本作将采用全新原创剧情，来自系列多部作品的角色将齐聚一堂，包括《超时空要塞》、《超时空要塞 7》、《超时空要塞 F》、《超时空要塞 PLUS》、《超时空要塞 ZERO》。这些系列作的经典场景都会在本作中出现，包括行星、浮岛、沙漠和冰河等。

INFO 新闻短波

索尼裁员 2000 人

索尼宣布将在日本裁员 2000 人，今年底之前管理层将会裁员 20%，主要通过“提前退休”的方式完成。索尼相信，通过一系列的改革措施，本财年将实现 300 亿日元的盈利。

Wii U 专业手柄超长续航

根据 GameStop、亚马逊等零售商的消息，Wii U 的专业手柄（造型类似于 X360 手柄）将会有超长的电池续航时间，一次充满电，即可连续使用 80 个小时。

《忍龙 Z》对应次世代？

稻船敬二新作《YAIBA 忍者龙剑传 Z》的开发团队 Spark Unlimited 最近开始招聘“次世代主机上的第三人称视点动作射击游戏”开发者，据称《YAIBA》除了 PS3/X360 版外，也将会有次世代版本。



《黑暗行动 II》再创新纪录

虽然 Activision 每年都预测《COD》新作销量可能下降，但每次都是再创新高。今年《黑暗行动 II》尚未发售，零售商 GameStop 表示本作已成为其有史以来预订量最高的游戏，打破了前作的记录。GameStop 相信本作将成为史上首发销量最高的游戏。

《巫师》原班人马打造科幻沙箱式RPG



因开发“《巫师》系列”而大获成功的 CD Projekt RED 公司最近正式公布了一款科幻新作，名为《Cyberpunk 2077》。本作根据作家 Mike Pondsmith 创作的《Cyberpunk》纸上战棋游戏系列改编。

游戏发生在 2077 年，那时人类已经进入到由计算机控制一切的高科技社会、但人类的生活并未因此而变得更美好，反而成为一个黑暗、混乱的世界。本作采用了多分支的剧情架构，是一个成人主题的游戏，发生在超大型都市“暗夜都会”。纸上战棋游戏《Cyberpunk 2020》中所描绘的许多著名场所都会在游戏中出现。本作是一款沙箱式 RPG，有着非常高的自由度，有丰富多样的玩法。

《P4G》成为全球最畅销PSV游戏?

Atlus 母公司 Index 宣布，PSV 版《女神异闻录 4 黄金版》在日本的销量已经超过 26 万套，并声称这是全世界最畅销的 PSV 游戏。预计本作于 11 月 20 日在北美发售后，将实现更可观的累计销量。此外格斗版的《女神异闻录 4 终极竞技场》也获得了 22 万套的出色销量。由于这些游戏的热销，上财季 Index 实现 4.47 亿日元的净利润。



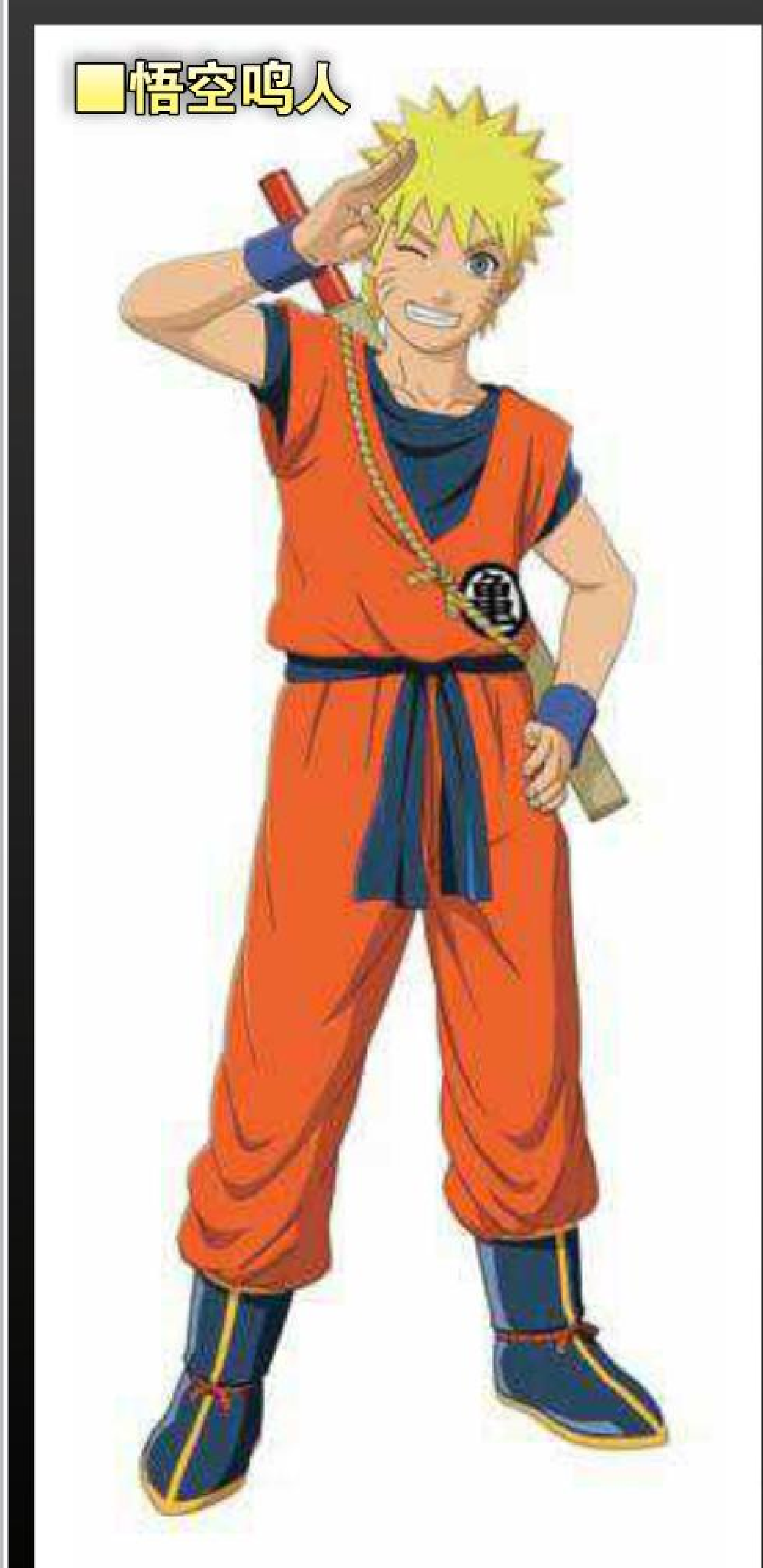
业界声音

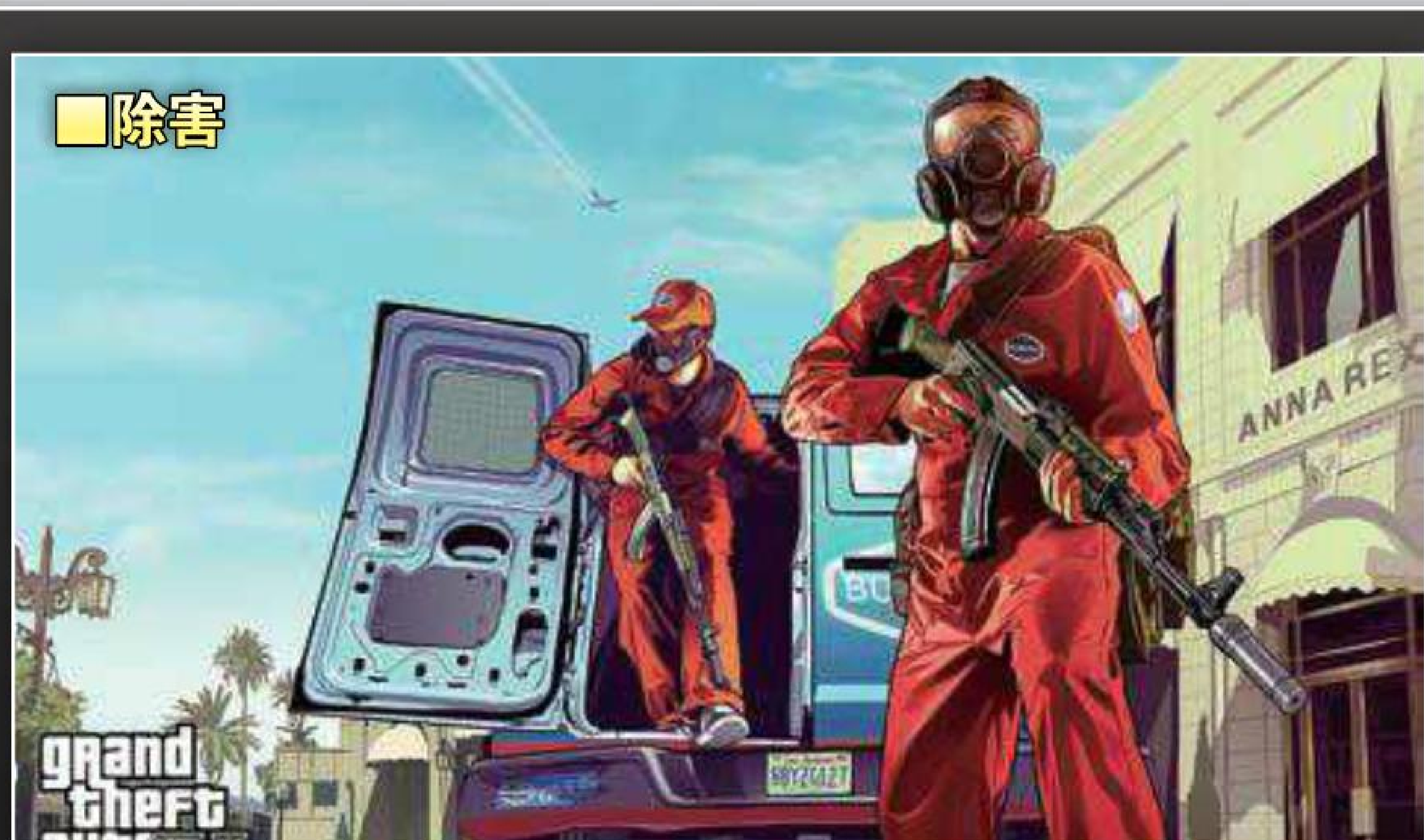
（Wii U）手柄的延迟只有 1/60 秒，也就是只有一帧。这太疯狂，太快了。

《雷曼》缔造者 Michel Ancel 日前表示玩家完全无需担心 Wii U 平板手柄的画面传输延迟问题，因为延迟时间只有 1/60 秒，玩家根本感觉不到。



有图有真相 SCENE





《GTAV》的详情将于 11 月份全面公开，为了预热，Rockstar 放出了这么一张概念图，其名为“除害（Pest Control）”。图中的场景来自首个预告片中的一个镜头，可能来自游戏中比较重要的一个情节。

NBGI 将为《火影忍者 终极忍者风暴 3》提供特别 DLC——《龙珠》中孙悟空的服装！只要在首发当日购买，就可以免费获得下载码。





EA 最近发布了几张《龙之世纪 III》的设定图，根据已知消息，你可以在游戏中拥有自己的城堡。本作规模极其庞大，某个关卡的规模就相当于前作所有关卡之合。



据传 Valve 正在开发一款代号为“深渊群星（Stars of Barathrum）”的新作，可能是一款以太空为背景的网游。不过泄露了这张设定图的美工目前已不在 Valve 工作，该项目是否存在仍是未知数。



小小大DLC

最近，因为部分媒体打出低分而备受瞩目的《生化危机6》又陷入了DLC门。有国外黑客破解了X360版的资料后发现，在游戏光盘中已经包含了不少尚未公布的内容，如NO HOPE难度和大量新服装等等。这说明Capcom将在未来以DLC的方式正式公布，可想而知的是届时玩家仅需下载一个不到1M的解锁文件即可玩到这些内容。由于此前曾经发生过《街头霸王对铁拳》游戏光盘内置全部隐藏角色及服装的事件，本来就对《生化危机6》不是很满意的玩家无疑又找到了一个新的“骂点”。

DLC虽然不是本世代才推出的新鲜玩意儿，但无疑是在本世代被发扬光大的。DLC是Download Content的缩写，如今专指作为游戏补充而存在的下载内容，形式多种多样，从角色、关卡到音乐、服装乃至原画、金手指应有尽有。经过多年的目染耳濡，如今玩家已经从过去的逢DLC必骂到了现在的有条件接受，不过对于一些刚刚接触本世代主机的人来说，要接受DLC这一新生事物依然还是有些难度的。

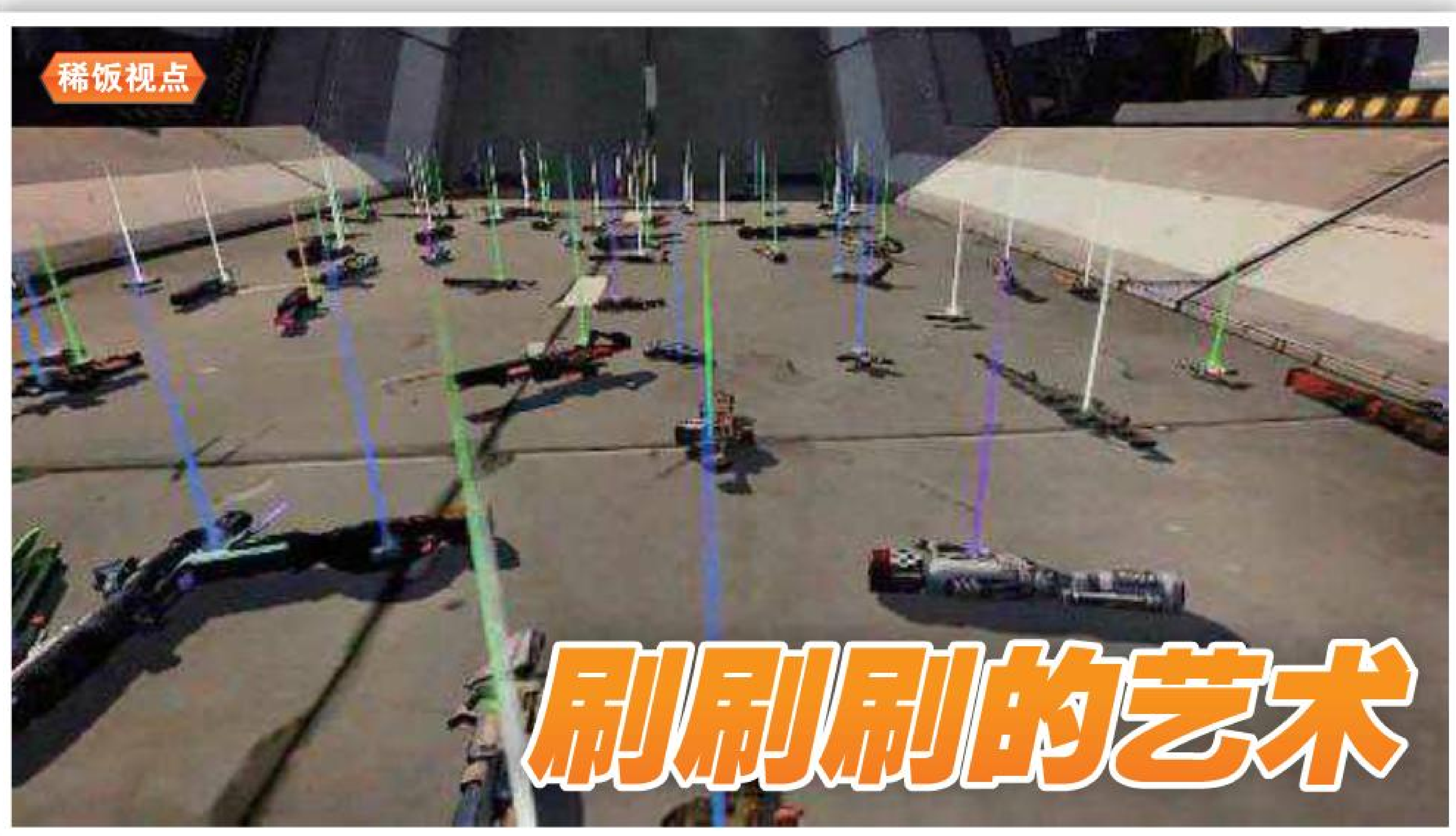
DLC对于游戏厂商来说可谓意义重大。DLC诞生的初衷毫无疑问就是大家常说的捞钱，进入本世代之后，游戏开发费用高涨，但游戏价格不能水涨船高，适时推出DLC可以从一定程度上弥补损失。过去对于需要动用大量人力物力来开发的顶级大作来说，游戏发售后就要解散团队，由此产生很多不必要的费用，如今则可以保留主要成员继续制作DLC，在下一部大作推出之前填补档期的空白。

“如果你至今还徘徊于本世代主机之外，请作好迎接DLC大潮冲击的准备。”

经过多年的摸索之后，游戏厂商也赋予了DLC更多的意义。首先，DLC由于需要联网下载，对于破解用户来说是沉重打击；将DLC封入初回版游戏中，可以坚定玩家第一时间预订游戏的决心；游戏发售后定期推出DLC，并推行所谓季卡的捆绑方式，可以将游戏的生命力延长数月甚至一年时间；而通过设置联机码式的DLC，更是可以减缓玩家抛售二手游戏的情况。此外由于DLC内容不受审查，一些过激内容也得以和玩家见面，如《横行霸道Ⅳ 失落与诅咒》中的著名裸男。

从玩家角度来说，DLC也并非一定是骗钱的东西。欧美大作的DLC一般以新剧情、新地图为主，强调增加游戏内容；日本游戏的DLC则以新服装、新角色为主，让玩家体验到不一样的游戏感受，此外也有不少DLC是作为对本篇不合理内容的修正而出现的。不管哪一种，从玩家角度来说都是值得欢迎的，只不过DLC的定价是个问题。特别是这种游戏光盘的内置DLC，摆明是游戏发售之际已经全部制作完成，如果单独拿出来卖钱，自然会引发玩家不满，《街头霸王对铁拳》就是如此。有鉴于此，Capcom于10月11日紧急宣布黑客公布的内容全部免费（当然官方不会正面回应黑客），即将于近日推出，想必此举能让玩家满意。

不光是游戏厂商和玩家需要DLC，硬件厂商也同样需要DLC。当年微软一掷千万美金，搞定《横行霸道Ⅳ》的两个独占DLC，硬生生地将一个PS系标志性大作掰成了Xbox系的代表作。如今微软又在通过独占《COD》、《古墓丽影》、《生化危机》等一系列大作的DLC来维护自己在跨平台游戏中的优势。不管你对DLC是爱是恨，如今它已经成为业界必不可少的一部分。如果你至今还徘徊于本世代主机之外，请作好迎接DLC大潮冲击的准备。



刷刷刷的艺术

作为一个典型的剧情派玩家，我从不否认自己很讨厌用随机性掉落和杂乱无章的战斗来构筑起游戏基本乐趣的《暗黑破坏神》式A·RPG，如果这个游戏本身除了这点外乏善可陈，那我就干脆懒得在其身上浪费时间。

但与此同时，我必须承认，这个游戏机制本身其实充满了乐趣，尽管这种乐趣简单粗暴，但也能够充分地给予玩家游戏的动力，根植于这个基础上用心制作，要作出一款好游戏其实并不难。早在去年，使用这个系统的《死亡岛》就给了我深刻的印象，不过因为游戏本身做得过于粗糙而让这一点打了折扣。

而在今年，《边境之地2》则彻底地用充满巨大乐趣和惊喜的刷刷刷模式征服了我。

任何玩《边境之地2》的玩家恐怕都不会否认，这个游戏的核心乐趣就是刷刷刷，各种枪械是最常见的掉落之一，然后还有护盾、手雷和个人部件等装备，统统都按欧美流行的品质等级用颜色一一分类，掉落也是随机的，每一次杀死敌人或开宝箱，玩家都可以期盼自己突然拿到个史诗级别的武器，或者干脆得到橙色的传奇枪械。这个模式自从《暗黑破坏神》起就广为流传，但在Gearbox之前，恐怕没有哪一个游戏能把这种模式做得如此有趣味性，因为在这个枯燥的模式中，他们几乎是拼尽全力地加入了尽量多的娱乐要素，不提那大量的彩蛋和致敬，光是各种充满恶搞要素的隐藏枪械效果，夸张而搞怪的敌人和个性十足的NPC都足以令人在游戏过程中保持着足够的兴奋度，刷起来绝对不会沉闷。作为反派的帅哥杰克足够嚣张，而且Gearbox在剧情中还安排了不少激起玩家对其厌恶感的剧情，打起来自然分外解恨。

“把游戏一口气打完，整个故事脉络清晰节奏合理，并没有一般刷刷刷游戏中的常见狗血情节和脑残对话，这一点，就算是较为注重剧情表现的《生化危机6》都没有完全做到。”

更令人惊讶的是，虽然这不是一部以剧情为重点的作品，但在游戏中，Gearbox还是在不影响剧情流畅度的情况下尽量塑造出了有足够情感冲击力的剧情，例如安排前作主角Lilith和Roland之间产生感情，却又残酷地毁灭了这段关系，猎人Mordecai也不得不和自己的亲密战友“血翼”生离死别。把游戏一口气打完，整个故事脉络清晰节奏合理，并没有一般刷刷刷游戏中的常见狗血情节和脑残对话，这一点，就算是较为注重剧情表现的《生化危机6》都没有完全做到。

当终于通关后，我可以非常肯定地说，这恐怕是我玩过最接近完美的一款刷刷刷游戏。比起其他同类型的游戏，Gearbox的最大觉悟恐怕就是从没有指望着靠无尽的掉落和杀之不尽的怪物来让玩家一直玩下去，而是试图全方位地为玩家提供最好的游戏体验，这恰恰是其他同类型游戏中最缺失的部分。



厉兵秣马 整装待发
——Wii U首发阵容大检阅

11月18日就是Wii U发售的日子了，相信不少玩家对这台任天堂的次世代主机都抱有不小的期望吧。如今主机的价格和硬件情报都已经确定下来了，虽然在性能上它只是跟PS3和X360持平的程度，但由于对手的后继机型仍然音讯全无，加上Wii U又引入了全新的操作方式和具备独特的体验，可以说Wii U的硬件在三者之中是最有竞争力的。随着发售在即，本期杂志特意再为大家整合Wii U发售前的情报以及游戏阵容，希望能帮助到仍然犹豫不决，或者不知道购买哪个版本的玩家。

CHECK 1 Wii U首发套装

Wii U首发套装的具体内容和价格在之前308期的时候已经详细介绍过，这里再收录一次让各位想购机的朋友进行参考。两个配置主机的主要区别除了颜色之外还有闪存容量，如果考虑到以后想购买DLC的话，32GB的豪华版无疑是首选，而买了普通版的玩家以后也可以通过外接硬盘等方式扩充容量，只不过会相对麻烦一些。另外，日版附送的高级会员服务能够为常买游戏的玩家节省不少开支。至于机器版本方面，虽然首发软件阵容是美版较为丰富，但考虑到锁区问题，还是建议玩家根据自己喜欢的游戏类型选择吧。

Wii U普通版内容（白色）



发售日
美版11月18日/日版12月8日
售价
299.99美元/26250日元(含税)



内容
- Wii U主机（8GB内置闪存）×1
- Wii U平板控制器×1
- Wii U平板控制器触控笔×1
- HDMI线
- Wii U主机电源×1
- Wii U平板控制器充电器×1

Wii U豪华版内容（黑色）



发售日
美版11月18日/日版12月8日
售价
349.99美元/31500日元(含税)



内容
- Wii U主机（32GB内置闪存）×1
- Wii U平板控制器×1
- Wii U平板控制器触控笔×1
- HDMI线
- Wii U主机电源×1
- Wii U平板控制器充电器×1
- Wii U主机纵置支架×1
- Wii U平板控制器支架×1
- Wii U平板控制器充电底座×1

日版专属内容
- 任天堂网络高级会员（Nintendo Network Premium）
- Wii U版《勇者斗恶龙X 觉醒的五大种族》公测下载码

美版专属内容
- 《任天堂乐园》游戏软件

Nintendo Network Premium

获得了任天堂网络高级会员资格的玩家，每次在店面购买游戏，或者在网上商店Nintendo eShop购买下载版游戏或者DLC等内容之后，消费的金额能够获得10%的点数返还，返还的点数能够兑换成等额面值的eShop充值卷，并用于购买eShop中的商品。返还活动有效期到2014年12月底，而点数兑换有效期到2015年3月底。

硬件兼容

虽然Wii U主要是用平板控制器操作，但是硬件方面能够向下兼容Wii双节棍控制器等周边，而除了HDMI线之外，Wii所使用视频输出线也能用在Wii U上。软件方面，Wii U能够向下兼容Wii大部分的游戏和软件（部分例外），当需要运行Wii的软件时，Wii U可以切换到“Wii模式”，而原先在Wii中保存的游戏存档和数据，官方也表示可以继承到Wii U中去，具体继承方法以后公开。

CHECK 2 Wii U主机硬件配置

尺寸	高 46mm × 长 266mm × 宽 172mm
重量	约 1.55kg
CPU	IBM Power-based-multi-core-processor
GPU	Custom AMD Radeon-based High Definition GPU
光驱	吸入式光驱，支持 Wii 及 Wii U 专用光盘
闪存	8GB（普通版）/32GB（豪华版），可使用 SD 记忆卡或 USB 外接物理硬盘扩充储存空间
SD 卡	支持最大 2GB 的 SD 卡以及 32GB 的 SDHC 卡
通信机能	无线 LAN（IEEE802.11b/g/n 标准），可通过 Wii 专用 USB 有线 LAN 转接器连接有线网络，暂不对应任天堂 USB Wi-Fi 网卡
控制器	Wii U 平板控制器（1 个）/Wii 双节棍控制器以及 Wii U 专用传统手柄（两种手柄合共最多 4 个）
视频输出	1080p、1080i、720p、480p、480i（视软件而定）
视频端口	HDMI、Wii D-Terminal、Wii Component Video、Wii S-video Stereo AV、Wii AV
音频输出	HDMI 六声道 PCM 线性输出、复合输出端口
USB 端口	USB2.0 × 4（主机前后各两个）
兼容性	Wii 专用软件和周边硬件（除了一部分），不支持 NGC 游戏及周边

平板控制器参数

尺寸	长 255.4mm × 宽 133.4mm × 厚 41mm（除了凸起部分）
重量	约 500 克（连电池和触笔）
画面	6.2 寸（纵横比 16:9），电阻屏
声音	立体声
其他机能	震动、内侧摄像头、麦克风、NFC 机能
其他配件	触控笔
电池续航时间	约 3~5 小时
充电时间	2 小时 30 分

CHECK 3 Wii U主要机能介绍

Miiverse

“Miiverse”这个单词是由 Mii 和 Universe 两个单词组成，意指作为“将全世界的 Mii 连接起来的地方”而使用的网络服务。利用这个服务，Wii U 就能查询到世界各地的玩家正在进行的游戏，以及动态情报等。

Miiverse 中每个游戏都设置了一个专用 BBS，玩家可以在 BBS 中与其他玩家一起讨论，获取攻略或者提示等信息。也可以在进行游戏的途中暂停下来，然后到 BBS 上发帖。不过这些 BBS 暂时只能用 Wii U 访问，但未来服务升级之后也可以通过手机或者电脑进行阅览，还会针对剧透等问题追加内容屏蔽的功能。

此外，Miiverse 还可以让玩家通过平板控制器的前置摄像头和麦克风跟其他玩家进行视频聊天，此时电视上的画面会显示对方的影像，手柄的显示器则会显示自己的画面。

不仅如此，部分游戏中还支持玩家提示信息功能。连接 Miiverse 之后，这些游戏的画面中就能显示出其他玩家的提示信息。这样就能更加方便、详细地跟其他玩家互相帮助（陷害）了。因为提示信息出现时机都是过关或者 Game Over 之后，所以不用担心游戏过程会被这些信息干扰。



▲即使没有开机器或者身在户外，玩家也可以轻松地通过手机进入专用 BBS 上获得资讯。



◀ Wii U 实现了游戏后台运行功能，让玩家可以边游戏，边上 BBS。



内置网页浏览器



308 期的时候我们也为大家简单介绍过 Wii 的网页浏览功能，这里再具体为大家详细介绍一下它的特性。跟电脑或者手机一样，Wii U 内置的浏览器会为玩家提供网页浏览的功能，因为平板控制器上有触摸屏，实际操作更类似与平板电脑或者智能手机，文字输入也能通过手柄屏幕的软件盘轻松实现，因此比起使用传统手柄的主机更加方便。浏览网页的时候，电视和手柄上可以分别显示不同的画面，玩家只要将手柄对着电视，在触摸屏上轻轻地划一下，就能让手柄的画面“飞到”电视中去。



随时点下HOME键就能浏览网页

即使现在正进行着紧张激烈的游戏，玩家只要点下 HOME 键就能随时暂停下来使用浏览器，如果此时要使用搜索引擎，搜索栏中就会自动输入正在进行的游戏名字，非常方便。虽然浏览器暂时不支持 FLASH，但是支持 HTML5 或者 H.264 规格，所以 Youtube 等网站也能尽情使用。



浏览器支持选项卡

经常上网的玩家对这个功能都不会陌生，有了选项卡功能，玩家就可以同时打开多个网页。玩家在观看视频网站的时候，可以让电视或者显示器保留着播放页面，然后通过手柄上的屏幕去浏览其他选项卡的内容。



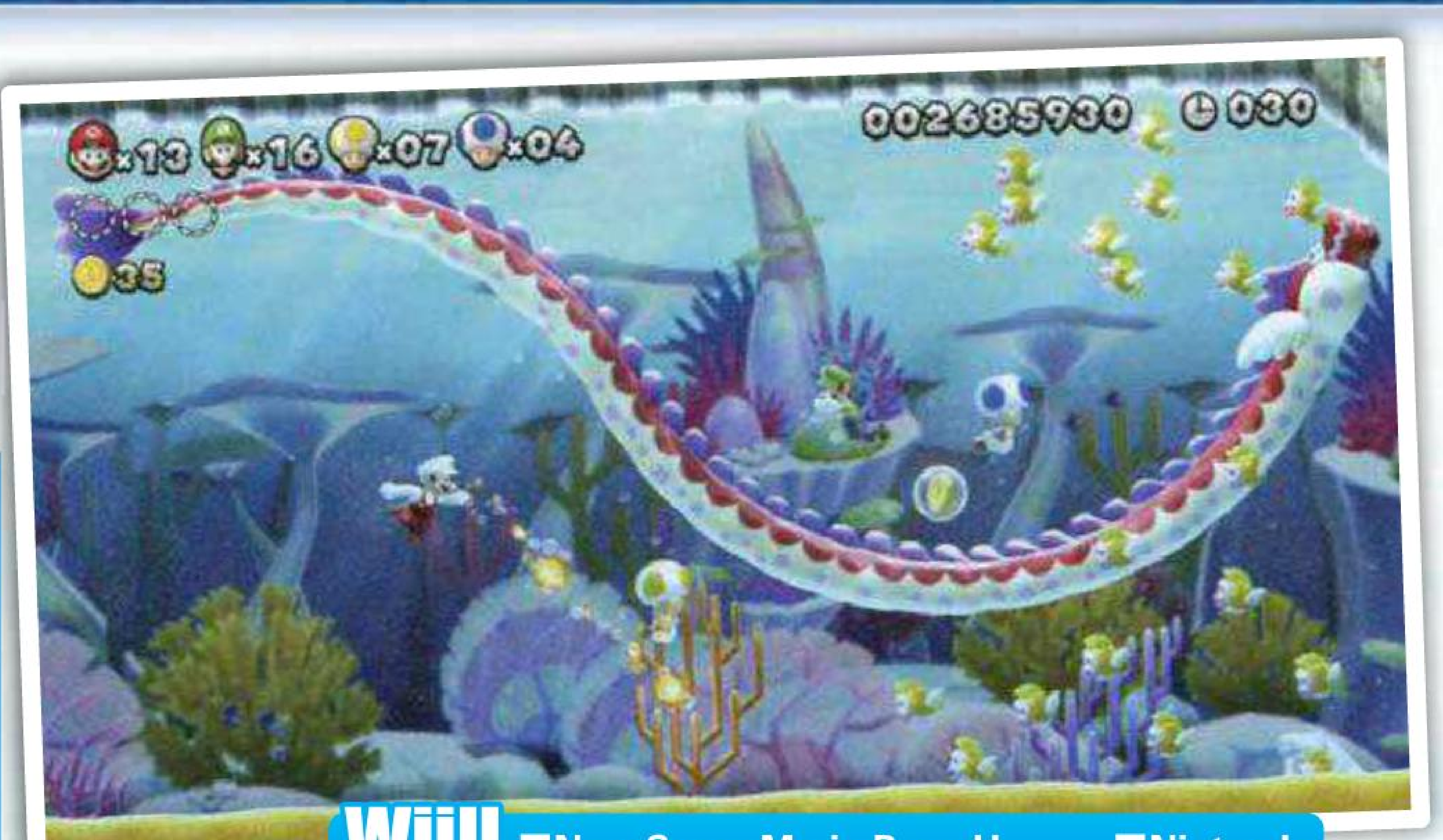
美日版本首发游戏阵容

名称	美版	日版
新超级马里奥兄弟 U	○	○
任天堂乐园	○	○
怪物猎人 3G HD 版	×	○
索尼克全明星赛车 变形出发	○	×
型可塑 2013	○	×
疯兔乐园	○	×
质量效应 3 特别版	×	○
无双大蛇 2 加强版	○	○
忍者龙剑传 3 刀锋边缘	○	○
丧尸 U	○	○
蝙蝠侠 阿克汉姆城 重装上阵版	○	○
跳舞吧 4	○	×
FIFA13	○	○
刺客信条 Ⅲ	○	○
COD 黑暗行动 Ⅱ	○	×
铁拳 TT2 Wii U 版	○	○
黑暗血统 Ⅱ	○	×

www.doolang.com

CHECK 4 首发游戏大检阅

新超级马里奥兄弟U



WiiU 平台动作 ■New Super Mario Bros. U ■Nintendo ■59.99美元 ■2012年11月18日

也许是吸取了3DS首发时的教训，任天堂再次动用了镇社之宝“《马里奥》系列”为新主机护航，算上不久前跟3DS LL一同发售的《新超级马里奥兄弟2》，在这短短半年内就出现了两款系列的正统作品，不得不说任天堂为了首发的成功在软件阵容上费尽了心思。既然是首次登陆到新主机上的作品，系统自然也会针对新平台的特性而有所改变。从目前公布的情报可知，本作能够让多达5位玩家一起进行冒险。利用1个平板控制器跟4个双节棍控制器就能实现单机5人游戏了。进行游戏的时候平板控制器中也会显示出电视的画面，而使用这个控制器的玩家只要触碰一下屏幕就能随意在关卡中生成一个特殊平台，辅助闯关或者挖掘隐藏要素。这个系统的加入相信能令游戏难度降低不少吧。另外，本作马里奥还会有新的变身，耀西也会有特别的作用，比如能够鼓起肚皮变成气球，减低降落速度，或者够吐出泡沫将敌人封住，或者在阴暗的环境中发出光芒。

毕竟每一作《马里奥》都会为我们带来了不少惊喜，相信本作也不例外。有兴趣购买Wii U或者喜欢多人同乐的玩家自然不容错过。







任天堂乐园

WiiU 动作 ■Nintendo Land ■Nintendo ■59.99美元 ■2012年11月18日



本作以《超级马里奥》、《塞尔达传说》等任天堂旗下著名的游戏作品为题材构建主题乐园，每一个乐园就相当于一个游戏。将这些主题乐园聚集起来构建成一个庞大的任天堂乐园世界。玩家可以与朋友一起在这些主题乐园中享受各种充满乐趣游戏。

这些主题乐园一共有12个，按照参与玩家人数和玩法分成了团队类、对战类、迷你类这三大种类。其中，团队类乐园有3个，这些乐园强调多人协作或对抗，而且具有多种游戏模式选择和多个关卡，同时也能单人游玩；对战类乐园也有3个，要两人以上才能游玩的乐园，强调互相对抗的乐趣；而迷你类乐园有6个，主要以单人游玩为主。

因为Wii U目前只支持一个平板控制器，因此如果要实现多人游玩就必须用到其他手柄，本作每一个乐园中都针对各种手柄设计了相应的操作方式，某些游戏模式还充分发挥出这些手柄的功能差异。比如《塞尔达传说》主题的Battle Quest乐园中，使用平板控制器的玩家将会扮演使用弓箭的林克，而使用Wii手柄的玩家将会使用圣剑一起并肩作战。本作还支持分屏模式游戏，玩家只要有足够的手柄就能与身边的人一起游玩。



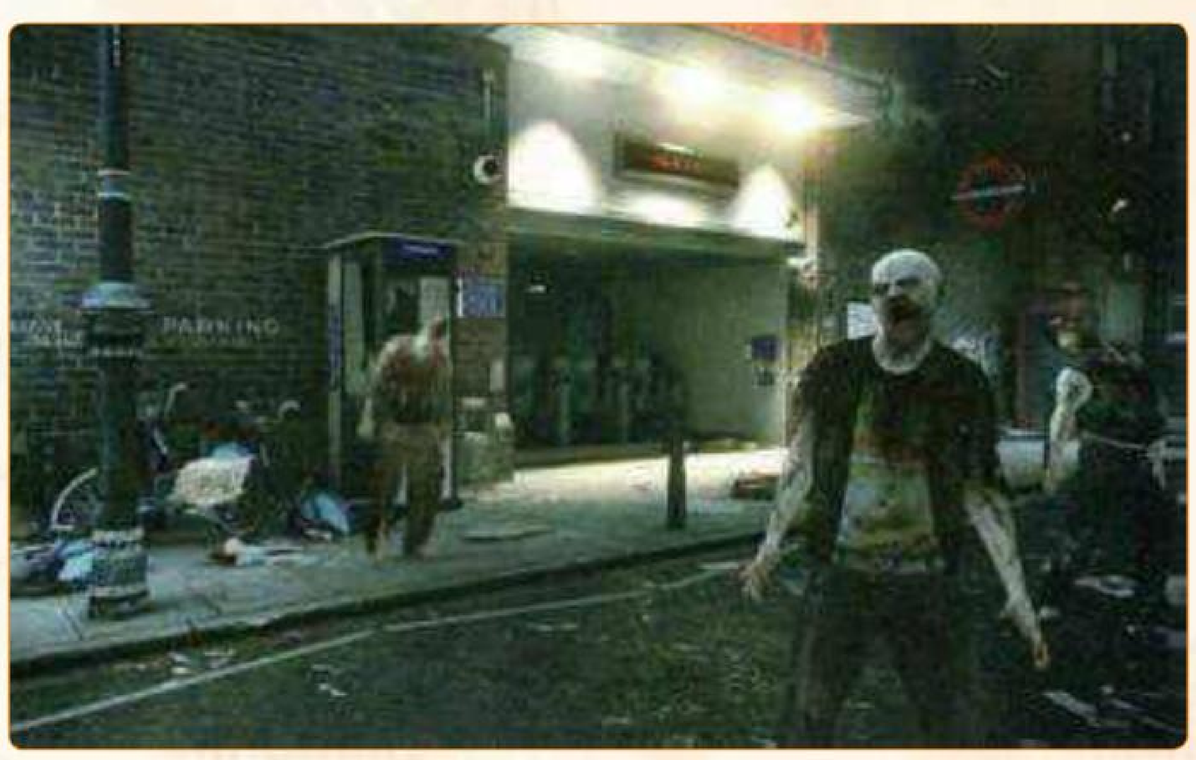
丧尸U

WiiU 主视角射击 ■ZombiU ■Ubisoft ■59.99美元 ■2012年11月18日



Wii U的首发游戏里面绝大多数都是从其他平台移植或者是系列作品，但这款《丧尸U》却是完全诞生于Wii U这个平台的独占新作。本作操作充分的利用到平板控制器的各种功能。比如利用控制器的屏幕和体感功能来进行瞄准、射击，又或者从手柄屏幕使用道具，显示密码锁进行解谜等操作。平板控制器有时候也会显示一些电视画面中看不到的情报，但如果全程盯着控制器屏幕，很容易被敌人靠近了都浑然不觉，使得游戏恐怖感更强。不仅如此，作为丧尸游戏系统方面也相当新颖。比如玩家扮演的角色如果被丧尸们咬死了不会马上GAME OVER，而是可以转移去操作附近的其他正常人。之前的武器、道具也能重新捡回来。

多人模式下游戏还有非常独特的玩法，使用平板控制器的玩家可以扮演丧尸王，通过设置陷阱和召唤丧尸的方式袭击其他玩家，而使用传统手柄的玩家则需要在丧尸王的围剿下脱险。此外，游戏还附带一些有趣的功能，比如利用平板控制器上的摄像头拍摄了人脸照之后，可以用触控功能随意地将人脸扭成丧尸的脸，搞怪度十足。



怪物猎人3G HD版



■本作支持玩家随时将存档拷贝到 Wii U 进行游玩，或是将存档拷贝回 3DS 出门和朋友联机。

WiiU 动作 ■モンスターハンター3 G HD Ver. ■Capcom ■4800日元 ■2012年12月8日

和之前登陆 PS3 平台的《怪物猎人 携带版 3rd HD 版》一样，本作同样是以掌机版的《怪物猎人 3G》为基础制作，不过本次可不仅仅是将原有的素材画面比例拉大那么简单，本作不仅画面比例改为 16:9，也对应 1080p 的画面输出。此外还针对 Wii U 的特性做出一系列调整，例如当玩家使用传统手柄进行游戏时，Wii U 的平板控制器就能充当 3DS 下屏的作用，玩家可以将地图、快捷物品栏、通信栏等界面元素放入平板控制器中，这样既不会挡住画面，也能在需要的时候马上用手触摸平板控制器调用。

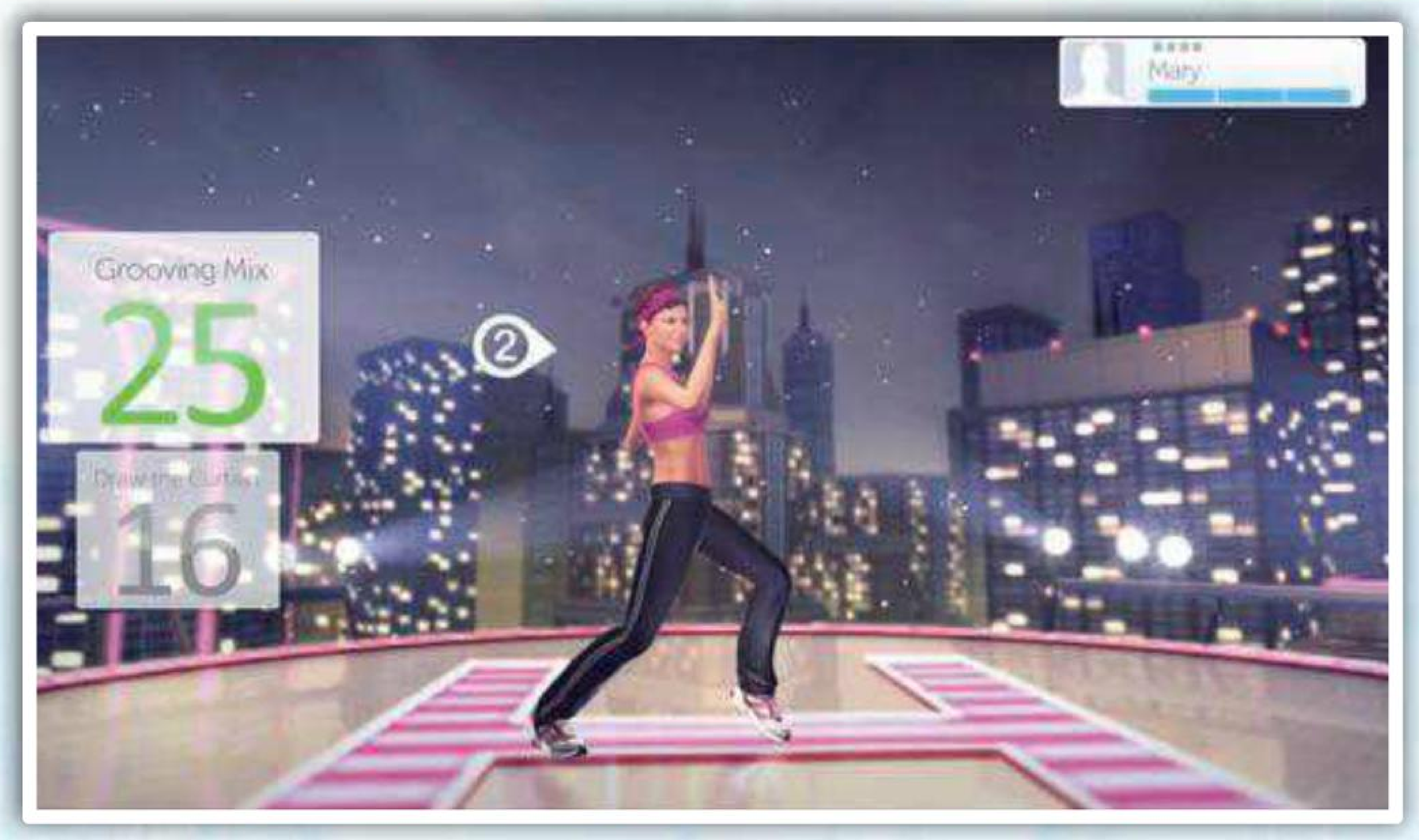
除了高清化外，本作最吸引玩家的地方莫过于支持网络联机，经过《MHF》的数年经营，Capcom 渐渐对《怪物猎人》的网络功能得心应手起来，从截图来看，本作采用和《MHF》类似的构架，既是线上模式分为多个广场，广场内又分为多个房间。玩家可以选择一个人多的广场进入，和世界各地的猎人玩家组队冒险。


■ 3DS 版（左）和 Wii U（右）版的画面对比，画质的提升显而易见。

值得一提的是，本作的美版发售日比较尴尬，要在 2013 年才会和玩家们见面，不过那时万众期待的《MH4》已经发售，国内想体验高清版的玩家还是选择日版吧！

型可塑2013

WiiU 体育 ■Your Shape Fitness Evolved 2013 ■Ubisoft ■49.99美元 ■2012年11月18日



利用 Kinect 打响系列名号的《型可塑》系列”新作《型可塑 2013》这次加入了 Wii U 的首发阵容，而且还将是一款 Wii U 独占作品。本作在内容上贯彻了之前引领玩家科学健身的理念，不过会更强调玩家间的健身互动与交流。

《型可塑 2013》增加了不少在线挑战和排行榜等系统，玩家可以把自己的运动成果分享出来供好友查看。由于设备的变更，游戏的操作自然也会有一些变化，以往用 Kinect 完全释放双手的操作肯定不奏效了，改为了需要利用双节棍控制器来进行运动，最多可支持四名玩家同时进行锻炼，强调大家一起来健身。除了双节棍控制器外，平板手柄的功能本作也有好好利用，玩家可以在平板手柄上自定义自己的健身计划。如果你担心执行健身计划会稍显枯燥，那么可以去舞蹈模式中尽情跳舞，燃烧卡路里，已确认登陆舞蹈模式的歌曲有 Lady Gaga 的《Born This Way》和 Rihanna 的《S.O.S.》等其他共五首歌曲。制作人表示目前没有关于本作的后续 DLC 推出计划，因为游戏本身所包含的内容就已经足够丰富了，玩家会陶醉在《型可塑 2013》美妙的健身体验中。

疯兔乐园

WiiU 动作 ■Rabbids Land ■Ubisoft ■49.99美元 ■2012年11月18日



“《疯兔》系列”一直是育碧的招牌游戏之一，这些疯疯癫癫的兔子自从出现在电视荧幕上，便以绝对的优势将原来的当家明星雷曼赶下人气王宝座。如今这些做事没个谱的兔子再次手持 Wii U 平板控制器出现在我们面前，看着这些讨人厌的家伙在你的电视屏幕中毫无顾忌地发疯，请问你还等什么呢？拿起手柄狠狠得整它们一顿吧！

本作的故事依然无厘头，故事的起因非常简单——疯兔家族的飞行员因为突然发疯，在多次误操作下它们乘坐的飞船终于被迫降落在一个未知大陆上，而这些天性喜欢玩乐的兔子立马被这里的游乐园所吸引，决定好好享受一番。

从故事中便能看出，本作依旧属于全家同乐的迷你游戏大集合，虽然无从得知现在收录的游戏内容，但从视频和公布的图片可以看出，Wii U 平板控制器（Wii U GamePad Controller）在本作中将是主要的操作方式，当然，由于目前 Wii U 并不支持多个平板控制器，因此要想达成多人同乐的目的，玩家必须要准备几个 Wii 的双节棍控制器。而且从之前的经验判断，疯兔中收录的迷你游戏的猥亵程度绝对令你无法想象。不知这些疯兔在登陆新平台后又会为我们带来怎样的欢乐呢？







蝙蝠侠 阿克汉姆城 重装上阵版

WiiU 动作 ■Batman: Arkham City Armored Edition ■Warner Bros. ■59.99美元 ■2012年11月18日



去年全球媒体评价最高的游戏已经登录 Wii U 平台，本作剧情发生在前作之后，韦恩将与病毒缠身的小丑做最后的了断。游戏中蝙蝠侠将面对更多原著中的敌人，其中包括大家熟悉的企鹅人、影子大师拉萨格尔以及急冻人等。而本作也可以使用人气角色猫女，其操作与蝙蝠侠完全不同，她在最后将会与双面人来一场正面较量。此外本作还收录了 DLC 内容——小丑女的复仇，在该 DLC 中玩家将使用罗宾与蝙蝠侠一起阻止小丑女的阴谋。即将发售的 Wii U 版《蝙蝠侠 阿克汉姆城 重装上阵版》内容基本与已发售的年度版没有任何区别，最主要的变更点就是针对 Wii U 的特殊操作，在解谜方面变更了许多新玩法，比如玩家需要操控平板去扫描犯罪现场，找到其中的蛛丝马迹。而本作之所以叫“重装上阵版”，就是因为新加入了能量装备系统，使得游戏的战斗内容更加丰富。如此出色的游戏，必定会是 Wii U 首发最值得期待的第三方大作之一。

跳舞吧4

WiiU 音乐 ■Just Dance 4 ■Ubisoft ■59.99美元 ■2012年11月18日

全世界销量最高的舞蹈游戏自然少不了 Wii U 的一份儿，要知道 Wii 版的销量可是远高于其他版本的。由于 Wii U 可以使用 Wii 的双节棍控制器，所以玩过 Wii 版的玩家可以迅速上手。而 Wii U 版除了画面变好之外，游戏内容方面更接近于 PS3 版和 X360 版，增加了与好友展开 6 轮对决的模式，增加了 40 首全新的歌曲。这次游戏可以为每个玩家设计独特的舞步，再也不用 4 个人做出同样的动作，你也可以利用编辑器来体现你的风格。而每作都有减肥模式自然也被保留下来，尽情挥洒汗水来消耗多余的卡路里吧！



■4 人同乐需要较大空间，把客厅收拾一下迎接朋友吧！

忍者龙剑传3 刀锋边缘

WiiU 动作 ■Ninja Gaiden 3:Razor’s Edge ■Koei Tecmo ■59.99美元 ■2012年11月18日

本作并非单纯的移植版，而是追加了多种新要素、被制作人称为完整版的《忍龙 3》真正形态。新要素包括：1. 含追加武器在内，武器种类共有 6 种；2. 除了原有的火龙忍术外，另外追加 2 种新忍术；3. 断肢系统回归，暴力表现力度加大；4. 追加育成要素，玩家可以通过收集杀敌后取得的魂来升级角色、忍术以及武器的能力；5. 绫音参战；6. 敌人的 AI 强化等。其中最令人喜闻乐见的，应该就属冷艳女忍者——绫音的回归。故事模式中不仅追加了绫音的专属章节，玩家还可以通过联机来与朋友操作的隼龙合作攻关，她的回归无疑是给暴力美学锦上添花。



▲绫音主要使用小太刀和忍术进行华丽的战斗，造型独特的手里剑也是她的代表武器之一。

COD 黑暗行动 II

WiiU 主视角射击 ■Call of Duty: Black Ops II ■Activision ■59.99美元 ■2012年11月18日

年末最受玩家瞩目的 FPS 大作《COD 黑暗行动 II》也将在 Wii U 平台首发登场，发售时间仅比 PS3 以及 X360 平台晚 5 天。除了游戏原本的内容之外，Wii U 版《黑暗行动 II》对应高清输出，同时支持玩家通过平板控制器分屏进行游戏，控制器上显示的画面包括多人模式的地图等等，玩家也可以利用触摸屏选择武器装备等等，Wii U 将带给我们最完整的游戏体验。



值得一提的是，Wii U 版《COD 黑暗行动 II》最多支持四名玩家同时分屏游戏，而控制器也不仅限于平板控制器，游戏还对应 Wii 双节棍控制器、Wii U 传统手柄，我们完全可以根据个人的操作习惯进行选择。

无双大蛇2 加强版

WiiU 动作 ■Warriors Orochi 3 Hyper ■Koei Tecmo ■59.99美元 ■2012年11月18日



◀红叶的空中吸魂和连锁攻击被全部继承下来。

《无双大蛇 2》继 PSP 之后登陆 Wii U。作为晚出近一年时间的补偿，本作不仅收录了 PSP 版追加的新角色瑞切尔和安倍晴明，更追加了原创角色神农，以及来自“《忍者龙剑传》系列”的红叶。此外游戏还追加了对战模式，最多支持 3 对 3 的战斗。不同角色拥有不同的技能，有点类似于卡牌游戏。单人游戏时，手柄上的屏幕将显示实时地图，省去了玩家经常要暂停打开菜单的麻烦。而在双打时，手柄上的屏幕将显示 2P 的实际游戏画面，这样就解决了系列一直存在的双打分屏导致视野缩小的问题。本作堪称舒缓压力、消遣时间的不二之选。

铁拳TT2 Wii U版

WiiU 格斗 ■Tekken Tag Tournament 2 Wii U ■NBGI ■49.99美元 ■2012年11月18日

由于街机最新版移植过来的本作，已经在 9 月于 PS3 和 X360 上登场。Wii U 版新增了大量任天堂角色的经典换装道具，不伦不类的打扮足以让人喷饭。另一大举措是增加了蘑菇战（MUSHROOM BATTLE）模式。这个模式忠实引进了“《马里奥》系列”的不少独特玩法，比如吃下变大蘑菇后任意一方角色获得之后就会将身体变大，这样就可以使用防御不能的强力攻击。还有类似《马里奥网球》的玩法，不过是用各角色的招式来击还网球，相信和亲朋好友一起玩的话会相当有趣。游戏时平板控制器上的屏幕将显示常见指令，玩家直接点击屏幕上的某条指令，即可让游戏中的角色使出对应的招式。



▲凶恶的一八林克和冷艳的塞尔达妮娜。



▲各种经典的《马里奥》道具都会在蘑菇战模式中出现。

黑暗血统Ⅱ

WiiU 动作 ■Darksiders Ⅱ ■THQ ■59.99美元 ■2012年11月18日



Wii U 版《黑暗血统Ⅱ》可谓是 PS3/X360 版《黑暗血统Ⅱ》的完全版，除 PS3/X360 版的所有内容外，Wii U 版包含游戏所有特典，也就是说诸如 Angel of Death 武器组（游戏装备，初回特典）以及 Deadly Despair（能增加战马速度，亚马逊预约特典）等神兵利器都将在游戏之初就能拥有，而且还将包含游戏时间长达 2~3 小时的首个 DLC“阿古尔之墓”。在游戏操作方面，得益于 Wii U 控制器的特殊性，游戏中的绝大部分信息都可以在控制器上的屏幕内显示，这样一来像查看地图和更换装备等操作就不用再按暂停进入菜单操作了，十分便利，如果对本作有兴趣又未曾玩过 PS3/X360 版本的话，Wii U 版绝对是最佳的选择。



刺客信条Ⅲ

WiiU 动作 ■Assassin's Creed Ⅲ ■Ubisoft ■59.99美元 ■2012年11月18日

Wii U 版《刺客信条Ⅲ》的发售日比其他两个平台没晚多久，虽说在 E3 的时候育碧就提供了本作 Wii U 版的试玩，但那个时候只能工作人员玩，玩家围观，因此相关的情报比较有限。但可以确定的是，本作的内容含量能与其他两个版本保持一致，而且玩家在进行游戏时，平板控制器的屏幕会贴心地显示游戏城镇地图，方便玩家定位，这么一来最方便的就是寻找收集时，不用频繁地调出地图来查看具体位置了，使得流畅度大增。一些武器的快捷切换也可以通过点击屏幕来快速实现。



□Wii U 版的《刺客信条Ⅲ》还可以堆雪人哦，信不信由你！（一_一b）

质量效应3 特别版

WiiU 角色扮演 ■Mass Effect 3: Special Edition ■EA ■5800日元 ■2012年12月8日

作为 Wii U 对应核心玩家的标志，这台新主机请来了今年在家用机平台上大红大紫的科幻角色扮演游戏大作《质量效应 3》登陆到 Wii U 上，令这台任系新主机对于核心玩家来说变得更加无法拒绝。本作移植自 X360 和 PS3 版的《质量效应 3》，不过既然标题里多了“特别版”这三个字，内容自然也不会是单纯的移植这么简单。游戏对应 Wii U 平板控制器操作，并有针对性地加入了一系列改进，玩家可以通过平板控制器的屏幕直接发动各种能力，并通过中央的作战地图直观地指挥队友到达相应的地点，甚至还可以将游戏画面转移到平板控制器的荧幕上继续游戏，对于系列玩家来说，如此全新的体验绝对不能错过。



▲平板控制器的加入让游戏的能力使用和队友指挥变得更直观，战斗流畅度更上一层楼。



▲除了操作上的新要素，本作似乎还加入了全新的武器来让玩家更方便地战胜强敌。

索尼克全明星赛车 变形出发

WiiU 竞速 ■Sonic & All-Stars Racing Transformed ■SEGA ■39.95美元 ■2012年11月18日



本作是 2010 年发售的《索尼克与世嘉全明星赛车》的续作，玩家能够使用“《索尼克》系列”中的人气角色互相赛车竞速。不过要说本作是个赛车游戏其实不太准确，因为本作中角色们驾驶的并不仅仅是“车”，而是能够根据地形变成飞机或者船的竞速工具，所以这也就呼应了标题中“变形出发”4 个字。因此赛道的情况也多种多样，从海湾、军舰到山洞甚至宇宙空间应有尽有，赛道也会出现很多变化效果，场面相当火爆。竞速之余，本作也能像“《马里奥》赛车”那样用各种方式干扰对手。不过因为是跨平台作品，Wii U 版是否会针对操作方式不同而存在特别的系统目前不得而知。另外由于本作目前只有美版，所以如果打算买日版机器的玩家恐怕是与本作无缘了。



FIFA 13

WiiU 体育 ■FIFA 13 ■EA ■59.99美元 ■2012年11月18日

这款 Wii U 上的《FIFA 13》开创了“《FIFA》系列”一个新的领域，它让我们可以用一种新奇的方式来感受备受好评的《FIFA 13》。游戏依然继承了“《FIFA》系列”的优良血脉，激烈的身体对抗和真实的比赛节奏都得到了良好地继承与发展。最重要的是利用 GamePad 玩家可以通过触摸来完成大部分操作。切换球员、抢断、传球和射门这些技术动作全部可以靠点击屏幕完成，当主罚任意球或者点球的时候，还可以通过摇动 GamePad 来查看队友站位和调整主罚角度。球队全部的管理都可以在 GamePad 上实现，你可以改变战术、调整球员位置和场上任务职责，非常方便。利用 GamePad 玩家可以实现真正的足球游戏的互动，每一次操作都有精准地回馈，并且表现的很自然，精准带球系统也可以用触摸屏操作，我们可以看出本作触摸操作不仅仅是噱头。不过稍稍令人失望的是 Wii U 版的《FIFA 13》里没有加入新的停球系统、SKILL GAMES、UT 等模式。



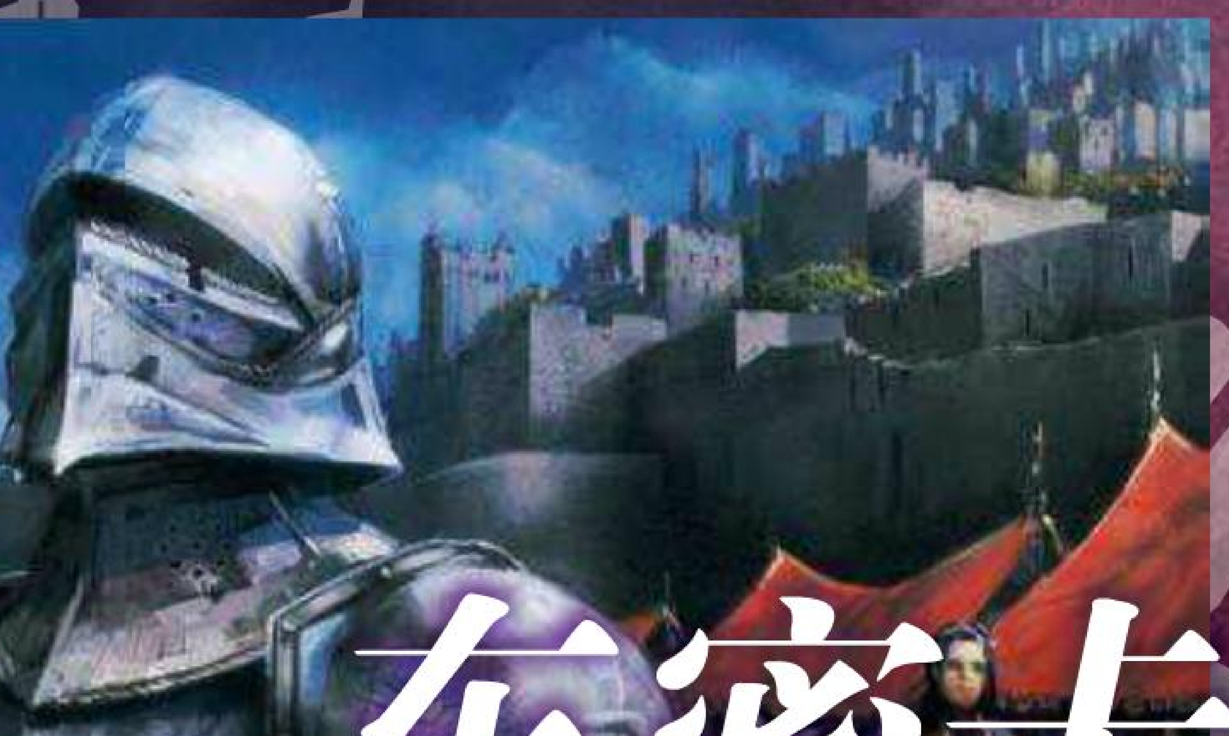
真·女神転生Ⅳ

作为最初和《勇者斗恶龙》以及《最终幻想》同一年代的老牌RPG，走硬派和核心路线的《真·女神转生》渐渐消失在玩家的视野中，距离前作发售快有十年，Atlus终于为FANS带来了这部久违的正统续作。游戏的进化非常明显，但固有的魅力与特色却一点没有变化，本期开始就为大家揭晓《真·女神转生Ⅳ》的最新情报。

真·女神转生Ⅳ	Atlus	角色扮演
3DS 真·女神转生Ⅳ		日版
预定2013年内	1人	售价未定
无对应周边		

武士众——守护国家的恶魔使

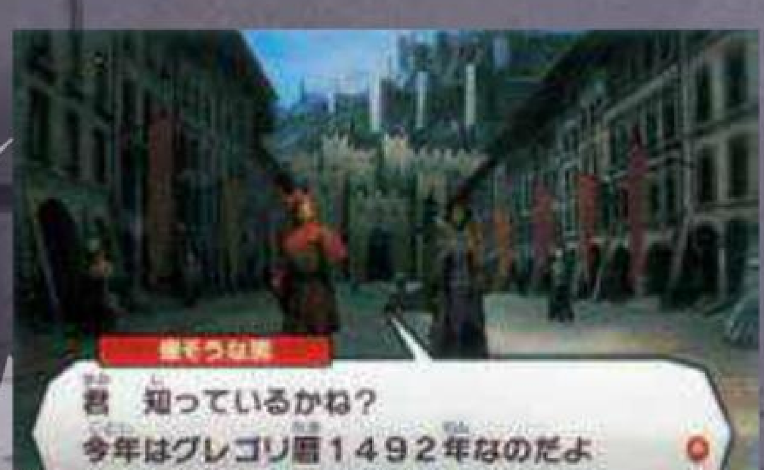




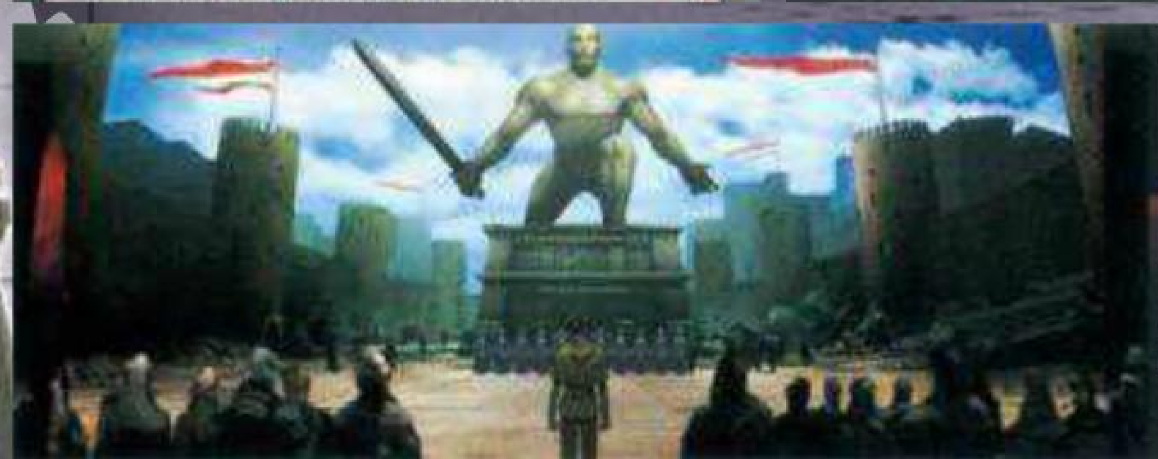
本作的主角和同伴所属的组织名为“武士众”，虽然名为武士，但他们却召唤恶魔来进行战斗，是不折不扣的恶魔使。武士众的所有成员肩负着守护东密卡多国的重任并有义务为此拼上一切，然而在不为人知的背后，他们真正的使命是……

东密卡多国——中世纪面貌的丰饶之地

《真·女神转生Ⅳ》的舞台不再仅仅是以往系列作品中的日本校园，而是变为了一个名为“东密卡多国”、拥有辽阔国土和坚固城塞的中世纪风格国家。城市的建筑设施以及军人的盔甲武器都充满着中世纪的风格，在这看似平和的风景背后，其实埋藏着许多极不安定的谜。









主角

在东密卡多国生活的18岁少年，作为“武士众”的一员，担当击退恶魔的重任。关于他的故事和经历，将由玩家一手去体验与创造。



纳巴尔

CV：大畑伸太郎

18岁的纳巴尔给人感觉有点不可一世，强烈的精英意识让他非常好胜，甚至对别人会显现出敌意，但这并不影响纳巴尔展示自己的能力。

©Index Corporation 2007,2012 Produced by ATLUS

在恶魔威胁之下的东京







就在我们还没法适应这样的变化之前，游戏的舞台又从一下子从东密卡多国转到了东京，在某个原因的驱使之下，主角以及武士众的同伴来到了遍地恶魔的东京——这片熟悉却又陌生的土地。在这个不属于自己的时代与世界里，我们将目睹从未见过的光景，那是满目疮痍并被恶魔侵占的灰暗都市，没有生机与活力，只有到处蔓延的恐惧与黑暗。到底东京与东密卡多国之间有怎样的联系，武士众又是怎样来到世界？一切的疑云都将在游戏中解开。

伊莎贝尔

“武士众”里的一点红、气势凌人的18岁少女。威风凛凛的外表下，伊莎贝尔也隐藏着令人意外的一面……

CV：泽城美雪





▶这样的装备看上去非常眼熟，相信游戏的战斗系统有关。

神、恶魔 & 人类

玩过《女神》系列”的玩家都知道，主角在游戏中的对话与行动选择将引导剧情往着Law（秩序）或是Chaos（混沌）的方向发展，而在本作中，玩家依然掌握着改变世界的主动权。到底是遵从神灵的“秩序”守护这个世界、还是与恶魔一道在“混沌”中寻求革新将由我们来选择，这是一场关于神、恶魔以及人类的壮大抗争。





瓦尔塔

CV：小西克幸

同样是18岁，但看上去感觉品行不端的狂放少年。虽然举止粗鲁不易亲近，但瓦尔特的内心却很有情义，为人正义善良。

约纳堂

CV：神谷浩史

待人处事比较圆滑且有着良好教养的18岁少年，在“武士众”充满个性的同伴中，他是如同领队一般的存在。

全新启用的新恶魔登场

金子一马的恶魔人设从来都是《女神》作品的最大特色，《真・女神转生Ⅳ》作为系列正统新作不但保留了以往的经典恶魔，同时也启用了众多全新绘制的恶魔。这些新恶魔并非来自金子一马的笔下，而是由全新启用的来自《超级战队》、《假面骑士》等系列作品的知名画师绘制，给人耳目一新的感觉。本作中登场的新恶魔继承了系列一贯的灰暗与宗教元素的绘风，相信能赢得新老玩家的喜欢。



拉斐尔

画师：雨宫庆太
代表作：《超人机梅塔路达》人设、《机动刑事吉班》人设、《牙狼》总监督

阿斯蒙蒂斯

画师：韭泽靖
代表作：《假面骑士兜》怪物设定、《假面骑士 电王》怪物设定、《海贼战队豪快者》怪物设定

甲贺三郎

画师：筱原保
代表作：《侍战队真剑者》人设、《假面骑士000》怪物设定、《特命战队Go Busters》角色设计

思兼神

画师：西村喜广
代表作：《东京残酷警察》监督、《电人查勃卡》特殊造型监督&人设

崩彦

画师：秋恭摩
代表作：《超兽战队生命人》怪物设定、《神魂合体Godannar》拟态兽设定、动画版《女神异闻录4》怪物设定

新闻资讯 前线狙击



既治愈又恶搞、既温馨又有趣的《动物之森》系列"新作终于要在3DS平台和我们见面，习惯了激烈紧张的美式作品，年末游戏狂潮之际的时候拿起本作来调剂一下心情是最合适不过。这里为大家介绍游戏发售前的新情报，想要和朋友一起轻松一刻的你快从现在就做好准备吧！

文 九兵卫　美编 anubis

作为村长创建只属于自己的村子！



跃出 动物之森	Nintendo	模拟育成
3DS とびだせ どうぶつの森		日版
预定2012年11月8日	1～4人	4800日元
无对应周边		

在本作的游戏世界中，动物们的村子和现实中的时间流逝完全一致。玩家可以自由地在“动物之森”中享受慢节奏的生活。突然搬到某个村子里的你，被任命为村长并肩负起建造村子的重任，你需要倾听动物村民们的要求，同时也要和他们建立相互信赖的和谐关系。通过设置与建造不同的道具和设施，到底创建出怎样的村子完全由玩家来决定！



▲新官上任的你坐在村长的办公室内是不是特别兴奋？



▲建造如同公园一般的村子。



▲更像是野营地一样的村子。



▲建造咖啡店来让村民的生活更加充实。

充满个性的家由你亲自打造！

除了整个村子的外貌，自己的家当然更是我们展现个性的好场所，这也是系列一贯的魅力所在。玩家可以选择整体的建筑风格，可以改变内部的装饰与布局。就像是给自己的住所“化妆”一样，这就是释放想象的舞台，想不想来体验一下呢？（笑）

▼家的外格甚至可以和自己服装相搭配。





▲选择最喜欢的设计来实现自己的梦想。



►大家都熟悉的前任村长，退休后离开村子干起了导游行业。





▲家的外观和内装保持同样的风格，充满个性。







▲有了这样的客厅真想招待更多的朋友呢！
◄不同的户外活动也对应不同的穿着。
►穿上可爱的洋服能够带来不一样的心情。



招待朋友 参观自己的家和村子！



和朋友之间的交流是《动物之森》不可缺少的要素，本作也不例外。玩家可以通过网络或者本地联机，招待朋友们来自己的村子和家中参观，共同分享乐趣。游戏还对应随时随地的擦身通信，以擦身的方式结交的朋友可以在“住宅展示场中”参观彼此的家，非常有趣。



▶和陌生的朋友一起交流与对话。



◀结伴前往村子里的各种地方游玩。



▶欢乐展示场的管理人、村长的秘书静惠的双胞胎弟弟。



▲大胆地展示自己的个性魅力吧！



▲商店里的装修风格完全不一样！

CHECK 夜游梦见馆！

拥有商店街并且24时全天营业的欢乐沙龙——梦见馆，只要连接网络，我们就可以在这里参观全世界玩家的村子！玩家的村子会根据类型和地域进行分类，而来到这个世界的玩家会以“梦中”的形式到访，虽然可以对其他人的村子进行参观与交流，但玩家的行动不会带来任何实际影响。



▲只有入睡后才能进入这里哦！



CHECK 不可错过的商店街！

美容沙龙
营业时间 10:00～20:00



▲提供美容美发的服务，甚至可以打扮成Mii的形象！

邮局
营业时间 24小时



◀可以寄信或者在ATM机上管理自己的金钱。

占卜馆
营业时间 9:00～19:00



▶占卜运势的地方，能得出多种多样的结果。

CLUB 444
营业时间 20:00～26:00



◀系列的看板角色吉他狗会在每周六的吉他LIVE上登场，其他时段则作为DJ出现。

和朋友前往小岛游玩

在距离村子不算很远的地方有一座美丽的小岛，通过本作的网络与本地通信机能，玩家可以和朋友前往小岛体验一把南国的假日。除了醉人的海景与沙滩，小岛上还为大家准备了各种各样的迷你游戏，和朋友一起多人游玩乐趣无穷！



◀小岛上的度假胜地，这里的有丰富的果物、水产以及昆虫。



◀系列首次加入在大海中游泳和潜水的玩法，钓鱼当然也可以。



在 308 期的 TGS 报道中，我们为大家介绍了本作登场的三大 BOSS 级敌人——呼唤破灭风三巨头，本次报道将为大家带来其他敌人的详细资料。其中有与雷电同样是半机械人的宿命对手 Samuel Rodrigues，以及在 TGS 试玩版中最后登场，让人印象深刻、压迫感十足拥有心的狼形兵器 LQ-84i，以及我们的老朋友——巨大的 METALGEAR RAY。期待这款游戏的玩家千万不要错过这次的报道。

刀刃所向，斩断一切
宿命之神秘武士登场！

潜龙谍影崛起 复仇		Konami	动作
多机种	Metal Gear Rising: Revengeance		美版
	2013年2月19日	1人	售价未定
	对应机种为X360、PS3		对应玩家年龄：未定

文 华尔兹　美编 anubis

METAL GEAR RISING REVENGEANCE

对持！



红色利刃的神秘半机械人 Samuel Rodrigues

CV: 中田广明



■超大范围的红色剑气攻击。





▲与雷电的战斗对方不但毫无畏惧，还表现出一副游刃有余的样子，其实力可见一斑。

隶属于民间军事公司 Desperado Enforcement，武器为红色高周波刀，其使用的的招式为巴西剑术，在预告片中曾将雷电击败。可以看穿雷电的身手，并指出雷电“那把剑畏惧着喜悦”。实力在雷电之上？

©KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT. KONAMI IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.

两大新势力

本作的故事发生在4代之后，虽然说世界由民间军事组织统治的时代暂时告终，但仍然有许多军事企业，其中就包括本次要介绍的Maverick Security Comsulting和Desperado Enforcement。他们的活动不仅限于佣兵，还有进行保护重要人士和军事训练等活动。

Maverick Security Comsulting

雷电隶属的民间军事警备企业，从事帮助国家复兴，保障国家安全的行动。

Desperado Enforcement

Samuel隶属的企业，本身从事毒品买卖和贩卖人口，甚至牵扯到恐怖分活动的违法集团。其中呼唤破灭风三巨头就是该公司的首领。

更多敌人，阻挡去路 新旧敌人袭来！

LQ-84i

CV：细谷佳正



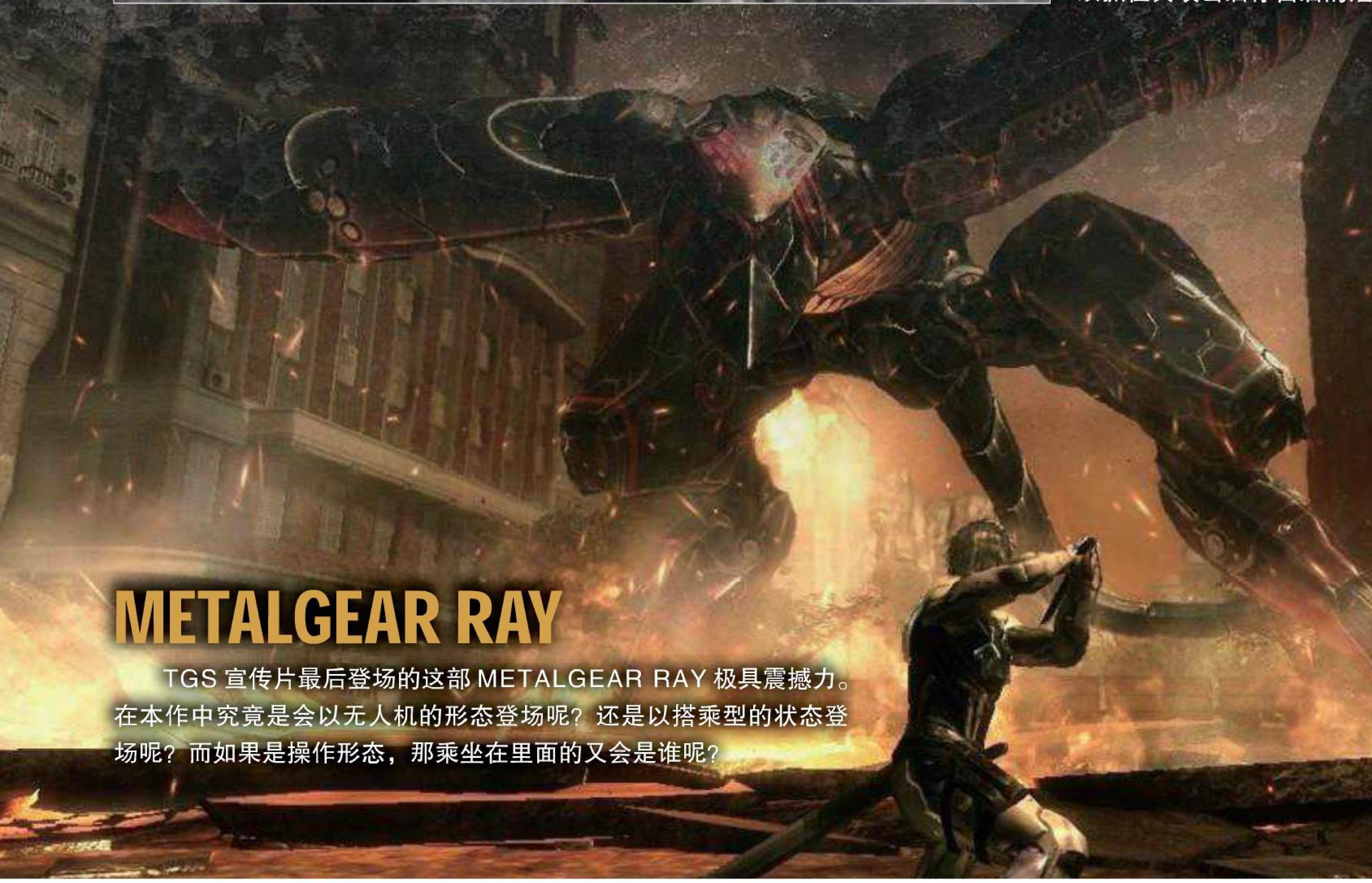


■其尾部的链锯攻击异常凶猛！



■试玩中LQ-84i确实拥有自己独立思考的能力，在游戏中会与雷电用语言交流。

搭载了自我学习功能的人工智能机械，拥有独立的思考与对话功能，虽然拥有独立意识，却一旦违背命令意识便会被消除，即便并非其本意，也一定要执行抹杀雷电的命令。它是TGS试玩最后出现的BOSS，实力不凡，旋转冲击的速度极快。玩家必须抓住其攻击后停留后的短暂时间来攻击，十分棘手。





▲孤注一掷的对持，做好拼死一战的觉悟！



▲面对METALGEAR RAY发射的飞弹雷电也能从容斩切？

METALGEAR RAY

TGS宣传片最后登场的这部METALGEAR RAY极具震撼力。在本作中究竟是会以无人机的形态登场呢？还是以搭乘型的状态登场呢？而如果是操作形态，那乘坐在里面的又会是谁呢？

www.dooland.com



文 宇宙人 美编 anubis

就在《生化危机 6》发售不久，《鬼泣 DMC》、《怪物猎人 4》等大作还在如火如荼地开发着的时候，Capcom 依然能从容地抽出人手开发这部全新的动作游戏《终极军团》。本作的世界观继承自同社的另一部知名游戏“《失落的星球》系列”，但是整体风格却大不相同。无论是卡通渲染的画面还是积极、阳光的校园题材都给人眼前一亮的感觉。继 306 期为大家介绍过基本情报之后，本期继续为大家带来更多关于同伴和新敌人的情报。另外，本作先后在 10 月 18 日和 19 日发布了 3DS 版和 PS3 版的试玩，内容基本一致，有兴趣了解试玩内容的朋友可以参考本期《3DS 应援团》。

终极军团		Capcom	动作
多机种	エクストルーパーズ		日版
	预定2012年11月22日	1~6人	6990日元
	对应机种为PS3、3DS		应玩家年龄：12岁以上

团队合作

其他各个基地所属的学园训练员中，也有一部分人能够成为我们的伙伴并且共同参与作战，他们各自使用不同的武器，战斗风格也大不相同。这里就再为大家介绍本作两大据点——推进基地和边境基地中一起生活的同伴们。

训练和兼职两不误的队员——尤娜

跟布雷恩一样是新入队的训练队员，在执行任务和训练以外的时间她会到咖啡厅打工。似乎与同属新人的布雷恩更容易沟通。





▲尤娜的副武器是火箭发射器，装填数少但换来了惊人的单发破坏力。

传闻只要跟她组队就会惹来一些麻烦……性格跟布雷恩一样开朗，但没有后者那么罗嗦。使用的武器是冰冻枪，炮弹具有冰结效果，蓄力还能发生制造出冰柱攻击。



◀面对火属性敌人时，她的冰冻枪能发挥出意想不到的效果。

喜欢武器的军事宅——大和

同样是基地的新成员，整天带着迷彩头巾和穿着战斗服的军事宅，喜欢到处宣扬段射程武器的魅力。







马克斯的武器是连射性能优秀，火力威猛转管机枪。虽然这种武器很重但他依然轻松灵活地作战，身体能力不容忽视。



VR任务

记得306期曾经为大家介绍过本作有一个可以多人合作的训练系统——VR任务系统。这个系统是让基地的学员们能够在虚拟空间中进行模拟训练的空间，学员可以自由选择不同内容的任务，以及不同的搭档，同样支持3名玩家协力挑战，本次将为大家送上更加详细的内容。

Step.1 先从W.I.Z-γ登入VR大厅

开始VR任务之前，先要跟基地的管理AI——W.I.Z对话，进入VR任务大厅选择任务，准备完成后即可进入虚拟空间。与同行的伙伴一起开始任务。

跟负责管理基地的W.I.Z对话便能通过菜单选项进入VR大厅。





随着故事的推进，可挑战的VR任务也会不断增加。

Step.2 假象空间中的激烈对抗

假想空间中有森林、雪原、基地设施等丰富多样的舞台可供选择，敌人有人类也有AK，不擅长对抗大型AK的学员可以在这里执行训练。除此之外，游戏中还会出现VR任务独有的战斗情景。



虽然小型的AK远不如大型的危险，但如果轻敌的话还是会遭到很痛的反击的。



VR任务中玩家可以利用PS3的网络或者3DS的无线联机功能，实现3人合作游玩。

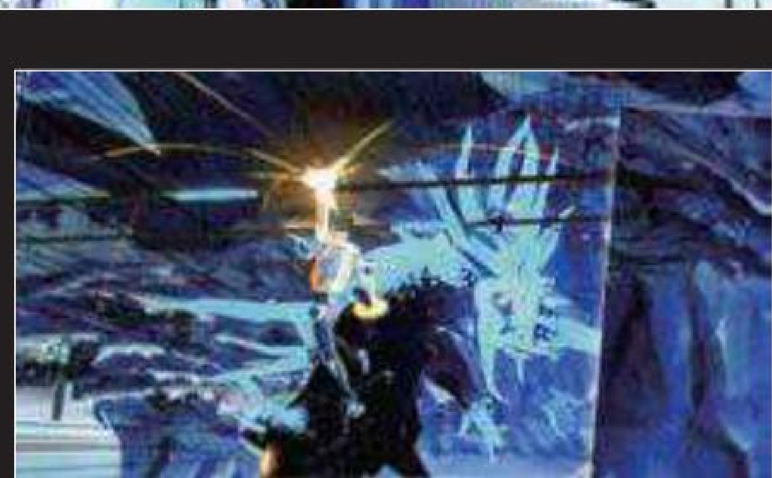
格梵迪

雪贼的传说中提到的神秘AK，能够带来灾难的存在。拥有如冰山般冰冷巨大的身体，对威胁到自身的东西会毫不犹豫地攻击。





▲发怒的格梵迪从口中喷出能冻结一切的光束炮。



▲利用冰谷之间的钢缆快速移动，通过这样在复杂的地形中与这只传说AK周旋。

栋戈 中级AK



全身被坚硬甲壳所包覆的中型AK，身体能卷成一团像车轮那样攻击玩家，这种AK在EDN-3rd随处可见。对新入队的学员来说是比较棘手的敌人。

乡田



外貌看上去是个不良少年，但其实非常关心有困难的同伴。使用武器是大威力麦林，同时具有贯通和麻痹效果的强力武器。



PS3版试玩有感

正如前言所说，本作的风格跟同世界观的“《失落的星球》系列”大相径庭，虽然也是以枪械作为主要攻击手段，但锁定系统的存在使得本作玩法更加简单，加上主副武器设定、枪弹自动装填等系统给人感觉更接近于“《高达VS》系列”。这次试玩版的多人模式里，出发前玩家能够自由设定主、副武器，主武器都是机枪或者光线枪等强调连射强、装填速度快、弹药数多的武器。副武器则强调大威力，不知道是不是试玩版的原因，所有副武器的子弹只有1发，装填时间也比较长。从提供试玩的武器中我们也可以看出不同武器之间的性能差异，而且还有属性概念，所以武器选不好有些敌人会打得很吃力，比如单人模式里面的机器人BOSS，用系统给的榴弹炮会打得非常痛苦。

从试玩版的体验来看，游戏的手感相当出色，回避、喷射推进等动作如行云流水般流畅，不过枪械的打击感有所欠缺。锁定系统只能锁定那些已经发现了的敌人，如果不能熟练地切换锁定目标，很容易会出现视角问题。游戏的难度颇具挑战性，被大型敌人撞到，HP一下子就变红了。所以要依靠回避或者喷射推进积极地跑位。合作模式下可以发动合体必杀技，如果有玩家战死了可以过去救援，玩家之间的互动要素非常丰富。



文 华尔兹 美编 NINA

孤岛惊魂3		Ubisoft	主观角射击
多机种	Far Cry 3		美版
	2012年12月4日	1～4人	59.99美元
	对应机种为X360、PS3		对应玩家年龄：17岁以上

尽管游戏跳票延期了一段时间，但相信看过本作预告片的玩家一定被游戏中时不时因为病毒而充满幻觉的剧情所震撼到。尽管游戏在剧情表现上足够出色，但是制作商仍然没有忽略本作在游戏性上的考量，游戏在岛屿探索上加入了诸多RPG要素使得游戏耐玩度与乐趣都有了质的提升，类似《荒野大救赎》的狩猎系统，类似《LOST》的剧情，这些成功要素融合在一起，使得玩家们有了对本作更加期待的理由。

FARCRY3

浓厚的RPG要素

游戏的玩法十分多变，前一个小时，玩家可能觉得这是一部纯粹的射击游戏，玩家可以尝试在山顶滑翔，冲着水中扔手雷来捕获鲨鱼。再花一段时间，你就会感受到本作浓浓的RPG味道，虽然不像《边境之地》或者《杀出重围》这样明显，但开放式的世界和冒险让人感觉很像《上古卷轴 天际》。



狩猎系统

Hunt Systems



■海盗腰间的手雷却被岛上顽皮的野生猴子偷走了。

《孤岛惊魂3》的故事发生在热带小岛上，这里是海盗的游乐场，玩家需要在这个充满了自然气息的环境中找到各种各样的物品，以此来贩卖获得金钱或者将这些物品打造成有用的装备。在玩家初级阶段会不断的找到小的特殊物品，可以用它们来换取武器或者弹药。这座岛上充满了各种各样的植物，玩家可以采集它们将它们混合成各类药物，也可以混合成其他东西，比如动物诱饵来帮助你打猎。

这些合成物品是十分便利的，因为在游戏的狩猎系统中，要想猎取一只鹿必须在很远的状态下进行，玩家的一举一动很容易将鹿吓跑。主角在吉普车中的时候，这些鹿根本不会靠近过来。此时诱饵就显得格外重要了。

©2012 Ubisoft Entertainment



■想要骑摩托猎取一头鹿，可不是那么简单的事情。



■用弓箭狩猎黑豹，有勇气向它们挑战吗？

解创收集材料升级装备

Skinned and Craft

狩猎究竟有什么用呢？游戏中每个动物在杀死分解后都可以变成材料来升级玩家的装备。比如可以将钱包升级，之后可以在里面装入更多的现金。打造新的武器包携带更多的枪支。或者打造一个拥有更多弓箭数量的弓箭筒等。

这些内容听起来好像华而不实，但对于玩家来说这其实是非常考究的内容。比如计划去突袭一个海盗的基地，试想如果你手里没有一把备用枪械或者其他强力武器，将如何漂亮的从敌人的火力中全身而退？此时，玩家就可以用从动物身上取得的材料来打造并升级装备，带着更多的枪前往敌营。在这之前，玩家可以清楚的了解到升级前后的差异。

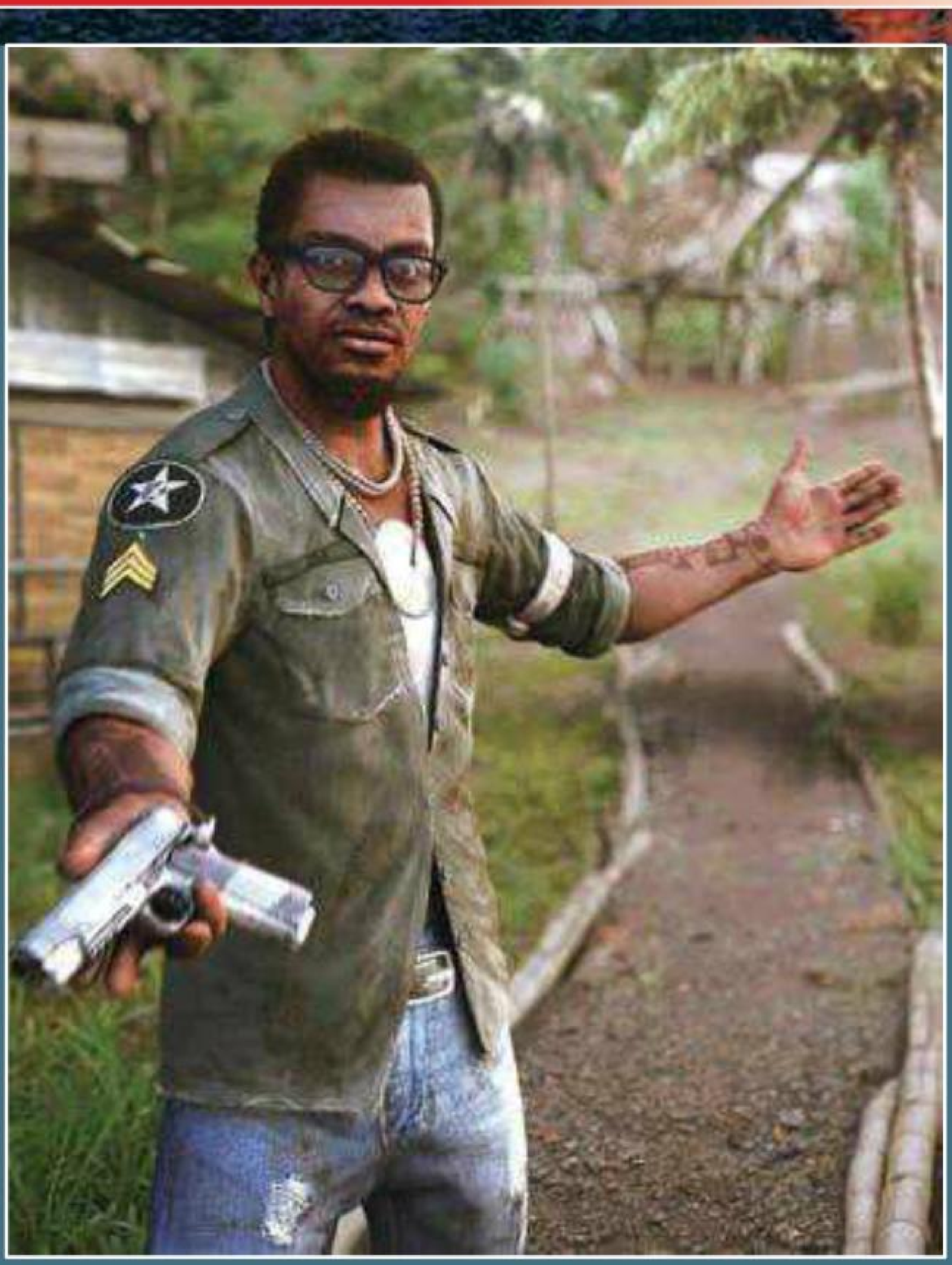


▲这里便可以看到鲨鱼，玩家之后需要多次面对它们。

具体要怎么做呢？举个具体点的例子，玩家想在初级升级钱包就必须获得足够的野猪皮，用这些野猪皮材料来升级钱包。首先去狩猎野猪，野猪是一种相当危险的动物，经常会偷袭玩家，当你将它们找出来后，建议不要轻易试着去挑战它。在获得足够的野猪皮后，如果玩家想将钱包容量再次扩得更大，下一步，就必须去与鲨鱼打交道。

没错，狩猎鲨鱼，玩家在孤岛惊魂 3 中将无时无刻与危险打交道。狩猎鲨鱼时玩家可以选择在海边狙击水中的鲨鱼，之后需要亲自游到海底的鲨鱼尸体附近，这可是非常冒险的事情，玩家此时必须确定两件事情 (A) 此时氧气是否足够，是否需要回到岸上补充氧气。(B) 鲨鱼是否单独行动，是不是有其伙伴在附近。最终，试玩的玩家发现直接冲鲨鱼那边扔一颗手雷是最保险的，虽然这么做会牵连附近无辜的海龟，但最终得到了想要的鲨鱼皮。

这个升级打造系统本身就与 RPG 游戏十分相似，在游戏中的旅程中，这些要素屡见不鲜。



▲欢迎来到孤岛，准备好展开惊魂冒险了吗？

每次狩猎，玩家都可以利用各种不同的方式，十分自由开放。比如在杀死鲨鱼时玩家在沙滩上思考最好的方式，就是使用手雷。玩家可以在灌木丛中判断如何杀死水牛，或者干脆在附近采摘些花花草草去制成医疗物品。如此自由的游戏方式，使得本作充满了开放式的 RPG 要素。

动物直觉技能要素

Animal-inspired Skill



■Vaas的妹妹将在本作中扮演重要角色。



■Vaas手里拿的是什么？通讯装置？或者是一台掌机？



■仪式开始之前，先在身上进行纹身。



■岛上每个角色都有着自己的故事。

本作虽然没有等级要素，但技能方面则拥有 RPG 游戏中常用的技能树，玩家在完成任务时使用一些特别的技巧，比如爆头，偷袭等可以获得额外的经验值，这些经验值可以让玩家获得各种或被动或主动的动物直觉技能。比如苍鹭技能可以增强远程射击能力和敏捷性，鲨鱼技能可以增加攻击技巧和恢复能力。蜘蛛技能则可以增强偷袭和生存能力。

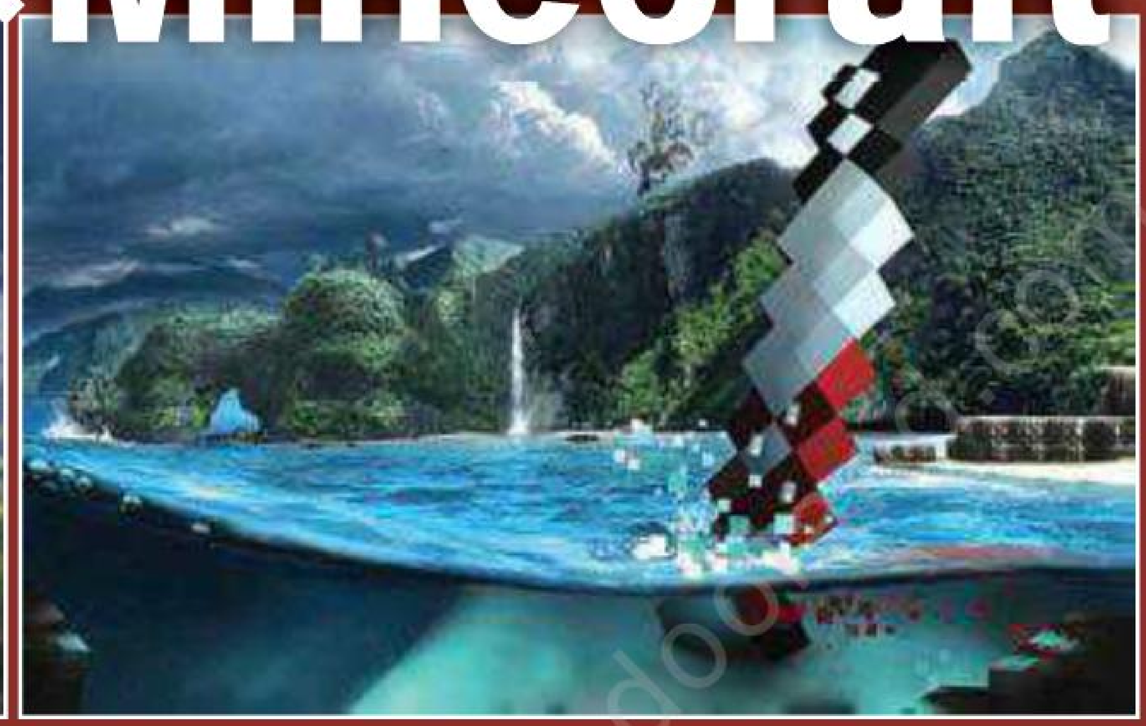
这些技能树都有其中的一些重点点，具体的比如解锁苍鹭能力可以减少伤害，可以单手持机枪射击，在水下可以停留更久的时间。鲨鱼可以增加玩家的体力上限。而蜘蛛能力可以帮助玩家快速上弹，快速奔跑，将获得的道具高价卖出。

游戏中的 RPG 要素让玩家不得不花时间去思考更多的内容，当然游戏依然以第一人称射击要素作为主要的内容，虽然游戏没有等级要素，没有对话选项，但是这些特别的方式使得本作成功开辟了属于自己的特色，玩家们尽请等待发售日那一天的到来吧。

孤岛惊魂 3×Minecraft

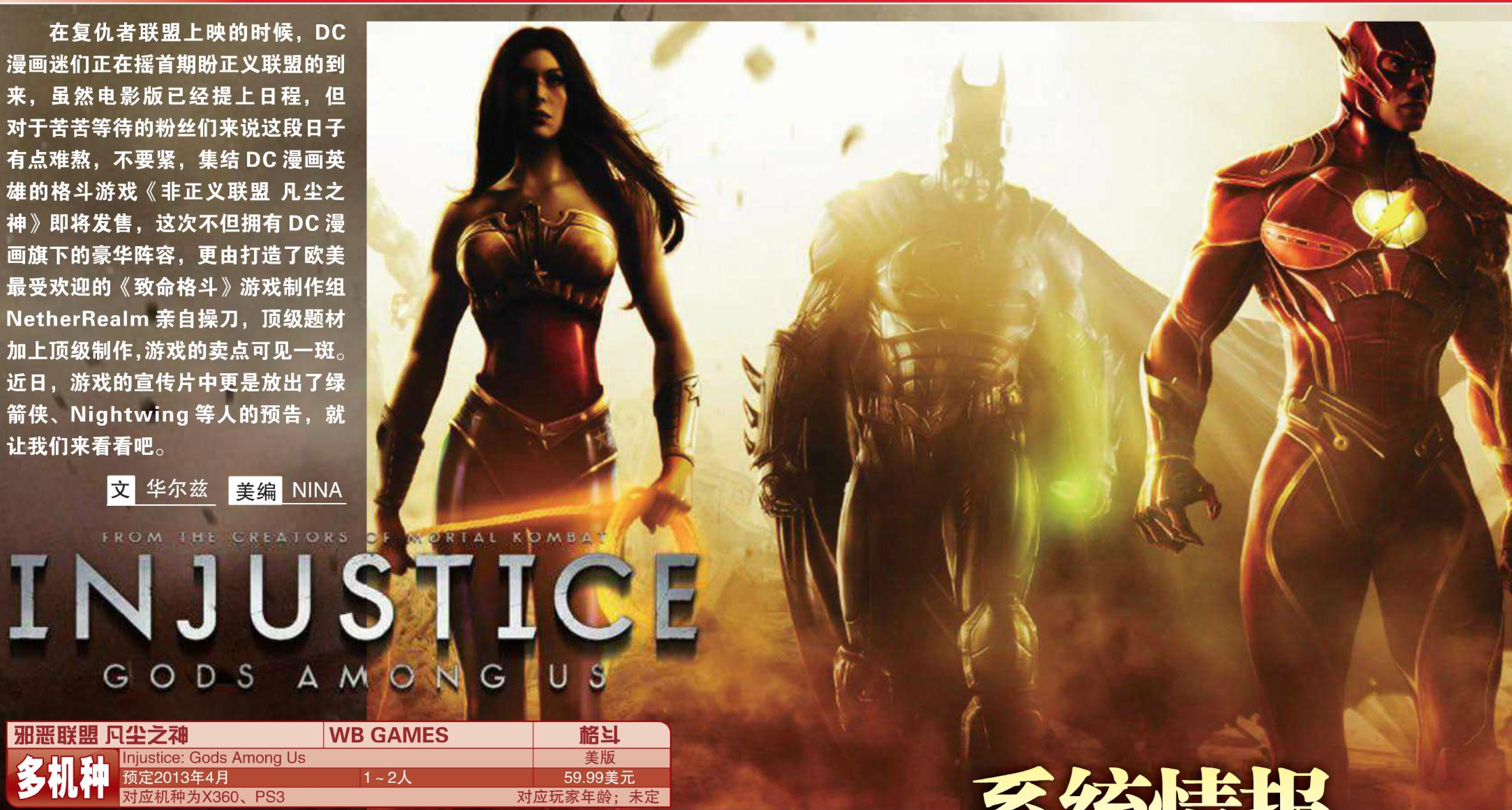
借助其他游戏宣传自己的游戏是个不错的方法，近日育碧宣布为宣传《孤岛惊魂 3》，而为 Minecraft 玩家提供了一个免费的 Minecraft《孤岛惊魂 3》主题地图，以及一个材质包，这些内容可于 10 月 26 号在 PC 上下载，会增加免费的《孤岛惊魂 3》地区和人物形象，(三个主要角色分别是 Vaas, Jason 和 Citra) 当然这些内容同样是由马赛克组成的。Minecraft 是最近非常受欢迎的一款游戏，在游戏的“马赛克”世界中可以创造任何玩家想要的东西，此次跨游戏合作宣传势必可以提高《孤岛惊魂 3》的预定量。





在复仇者联盟上映的时候，DC漫画迷们正在摇首期盼正义联盟的到来，虽然电影版已经提上日程，但对于苦苦等待的粉丝们来说这段日子有点难熬，不要紧，集结DC漫画英雄的格斗游戏《非正义联盟 凡尘之神》即将发售，这次不但拥有DC漫画旗下的豪华阵容，更由打造了欧美最受欢迎的《致命格斗》游戏制作组NetherRealm亲自操刀，顶级题材加上顶级制作，游戏的卖点可见一斑。近日，游戏的宣传片中更是放出了绿箭侠、Nightwing等人的预告，就让我们来看看吧。

文 华尔兹 美编 NINA



邪恶联盟 凡尘之神	WB GAMES		格斗
多机种	Injustice: Gods Among Us		美版
	预定2013年4月	1～2人	59.99美元
	对应机种为X360、PS3		对应玩家年龄：未定

系统情报

由于师出同门，本作的系统与致命格斗几乎如出一辙，招式连协部分由于换成了完全不同的角色，使用起来也有全新的感受，每个招式都针对角色特色而设计，针对角色不同，出招与收招将会完全不同。游戏中通过消费不同格数的气槽来使用普通必杀，超必杀等，在这其中我们可以看到那些华丽的招牌超必杀，比如超人将对手打到外太空等。此外之前短波中提到过的，游戏中角色都可以进入自己专属的特殊状态，该状态下拥有完全不同的操作体验以及化腐朽为神奇的招式，原先并不好用的角色在该状态下可能会一跃成为最强角色。游戏拥有类似《死或生》中途切换场地的设定，只不过本作要夸张的多，比如用钻地机直接把对手钻到下一个场景。



新登场角色介绍

目前，游戏中确定会登场的角色有蝙蝠侠、绿箭、Cyborg、绿灯侠、小丑、闪电侠、小丑女、Nightwing、Solomon Grundy、超人、猫女和神奇女侠。在选人画面仍有14名角色的位置，本作的豪华阵容可见一斑。以下就来为大家介绍这几位本作新登场的角色吧，他们个个都是身怀绝技哦。


■图为本作的选人画面

绿灯侠

由于出过相关电影，绿灯侠的知名度应该是DC联盟中仅次于蝙蝠侠和超人的存在。漫画原著中，有6个角色被称之为绿灯侠，而本作中登场的则是1959年的哈尔·乔丹。原著故事讲述了维护宇宙治安的绿灯军团，为每个成员都配备了绿灯戒指，戒指中充满了数不尽的能量，戒指的能量来自OA星球。而本作的主人公哈尔·乔丹原本是一名飞行员，在戒指的引导下成为了绿灯侠，之后他履行指令，多次维护了宇宙间的和平。


■绿灯侠VS小丑的战斗，到底鹿死哪个喜好绿色家伙的手里呢？

Cyborg

在1980年第一次登场于《DC Comics Presents》，原本是Teen Titans中著名的成员，后来加入了正义联盟。Victor Stone的父母是一对科学家夫妻，他们在Victor身上做了各种提高其本体能力的实验。然而，虽然这个实验


■在游戏里Cyborg充满了终结者范儿。

©Warner Bros. Entertainment Inc

使 Victor 的智商到达了天才的水平，但是他开始憎恨这项实验，他想要自己的人生结果却得不到父母的同意。他开始跟随 Ron Evers 走向犯罪的道路，在一次街头团伙斗殴的时候受了重伤，之后离开了犯罪组织。在与其父母的一次实验中，却因为失误从异空间召唤来了怪物，这些怪物杀死了 Victor 的母亲，并且砍断了 Victor 身体上的几个部分。Victor 的父亲利用金属机械假肢令其修复，使其成为了面部一半都是由金属制造而成电子人。之后他开始装备上武器，来阻止老朋友 Ron Evers 企图引发的恐怖活动。Cyborg 不但拥有强大的体格，同时可以使用右手的超音速激光等强力武器。Cyborg 在游戏中以多种武器为优势，拥有空中和地面两种激光攻击以及定位导弹等招式，可以通过自我治愈来回复体力。


■除了身上的武器外，其本体攻击也同样犀利。


■即使是蝙蝠侠的装备也难以抵挡其激光炮。



绿箭



绿箭的知名度远远不及同名口香糖，不过最近 CW 电视台把该英雄推到了观众面前，以青春偶像的形式为大家讲述了这位富二代英雄的故事。Oliver Queen 在一次船难中意外漂到了一座荒岛上，在岛屿上他学会了各种生存的本领，并锻炼了其足够的身体能力，更是练就了精准的射箭能力。一次打击罪恶的机会让其回到了城市中，他开始用自己练就的一身本领来打击罪恶。游戏中的绿箭显然更符合原著中的形象。绿箭擅长远距离牵制攻击，弓箭射到对手身上会停留一小段时间。而弓箭每次使用前必须完成一个填充的动作。绿箭可以通过消费气槽来带有冰冻效果。超必杀是射爆炸弓后把敌人弹起，再连续多次射箭。


■比起美剧版中的帅哥，这个满脸胡子的家伙才是真正的原型。


■其射出的弓箭会在对手身上停留一段时间。


■绿箭除了弓箭外，也可以使用其他武器攻击敌人。

Nightwing

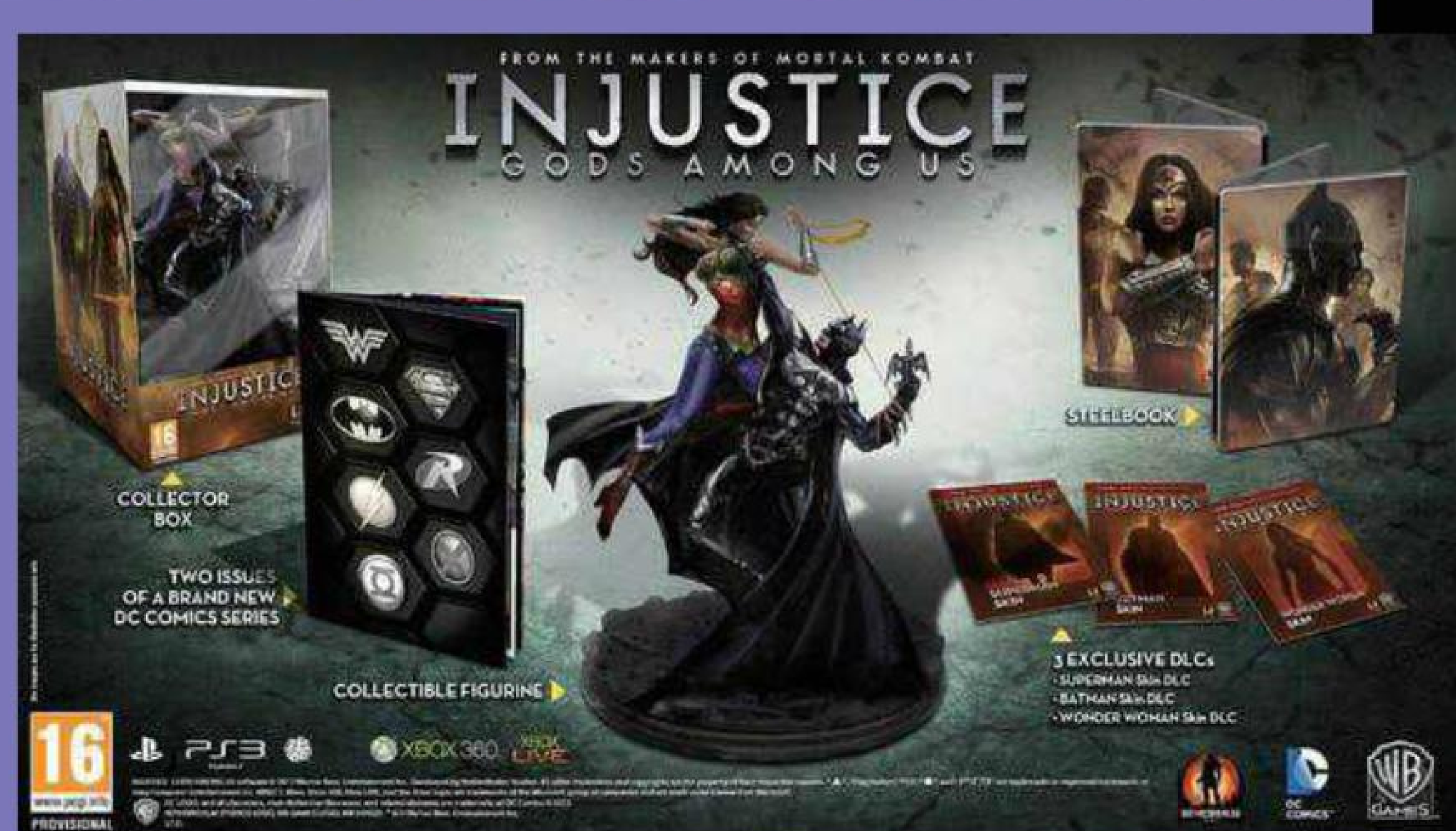
原本是《蝙蝠侠》漫画中的第一代罗宾，原名 Dick Grayson，最终离开了蝙蝠侠而独立打击犯罪成为 Nightwing。使用名叫 Escrima 类似双电棍的武器攻击敌人。Nightwing 不仅身手灵活，其手中的双棍还可以组合成长棍来攻击敌人。游戏中 Nightwing 手中的 Escrima 有组合和分开两种状态，招式完全不同。Nightwing 可以用双棍制造电击产生范围攻击。其超必杀是不断利用摩托撞击后用棍子来攻击。




■电击的范围，即便是以闪电为符号的闪电侠也招架不住。


■如此强大的电击，相信Nightwing在本作中的实力一定不容小视。

华纳目前公布了本作的限定版内容，这个售价 99.99 美元的限量版中包含了一座 13 英寸的神奇女侠大战蝙蝠侠的雕像。动画《正义联盟：Doom》的下载码，独家的角色设定图，特别的收藏版 DC 漫画。看到这些还在犹豫什么？漫画迷们赶紧出手吧。





每当《怪物猎人》有新作公布时，Capcom 便会不留余力地进行铺天盖地的宣传。这不，就在 2012 年度的东京电玩展落幕不久，制作组再次放出了大量新情报刺激玩家，在本次的情报中新怪物、新地图一个都没少，下面让我们一起看看吧！

文 洛克 美编 anubis

怪物猎人4	Capcom	动作
3DS モンスターハンター4		日版
2013年3月	1～4人	售价未定
对应周边未定		

全新的冒险区域

新世代的《MH》公布之后，猎人们最关心的是什么呢？新怪物还是新武器？答案是新地图！每个世代的《MH》必然会采用全新的地图，新地图意味着新的采集点和全新的狩猎环境。相信不少老猎人都记得初代的森丘 9 区吧？这个区域在当时可被称为“猎人杀手”，导致很多新手猎人放弃游戏。因此可以说地图设计的好坏在某种程度上甚至影响到游戏的耐玩性，目前 Capcom 公布了本作的 2 个地图，它们分别是遗迹平原和地底洞窟。

遗迹平原

释放出压倒性的存在感




▲遗迹平原中的营地，明媚的阳光照耀着大地，猎人们，拿起手中的武器开始新的狩猎生活吧！


▲平原深处的森林地带，鲜红色的落叶似乎隐藏着杀机……

▼峡谷间的小道，猎人们将在这里和各种大型怪物展开诛死搏斗。



遗迹平原是最早公布的一个地图，同时也是本届 TGS 上提供给玩家试玩的地图。湛蓝色的天空，金黄色的平原，远处若隐若现的山脉构成了这幅全新的地图——遗迹平原。

然而横跨平原之后，我们便会一脚踏入到山岳地带之中，呈现在玩家们眼前的却是翻天覆地的变化。高耸入云的山崖，茂密的植被，破碎的遗迹，仿佛在述说着这里曾经有过辉煌的文明。只不过随着时间的推移，这一切都慢慢变成了历史。

地图中无数的高低差平台、极具立体的场景一定会给猎人们带去全新的狩猎体验，而在这样凄凉的舞台之中，究竟会有着什么样的怪物在等待着猎人们的到来呢？

地底洞窟



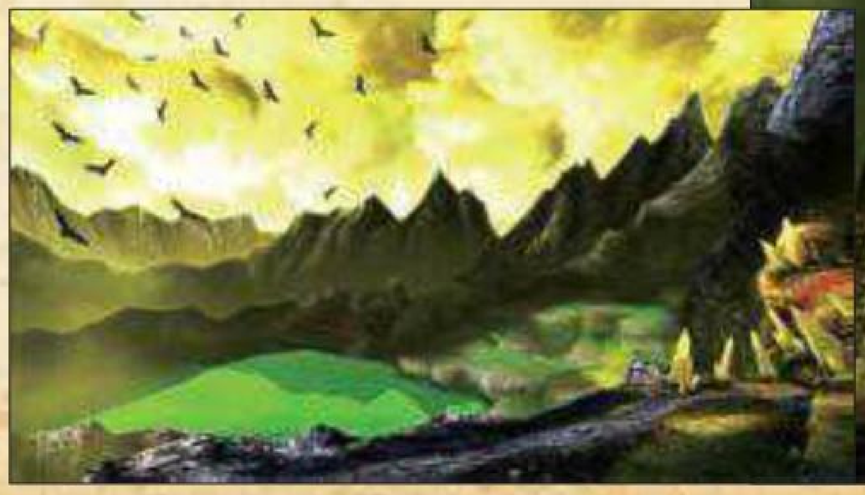
地底洞窟是存在于地底深处的一个巨大洞穴，其区域构成有点类似于《MH2》中的沼泽地区，只不过地形构造更加复杂，出没的怪物种类也十分丰富，其中潮湿而巨大的洞窟地带是两栖类和铁角种所钟爱的栖息之地。

由于坐落于活火山旁边，因此洞窟内部的景象丰富多变，不仅存在能发出神秘光芒的植物和矿石的梦幻区域，也有从地面喷出瓦斯的危险地带，在这美丽而又神秘的洞穴之中，又有什么未知的威胁等待着猎人发现呢？


▲地底洞窟的营地，从图片来看该区域的道路不止一条，难道有传说中的捷径？


▲布满蛛丝的场景，估计是新怪物影蜘蛛的栖息区域，说实话，这四周的蜘蛛网相当挑战玩家的神经，特别像笔者这样怕虫的家伙……

▼▶由于洞窟处在活火山附近，因此也有不少区域中存在着危险的陷阱。





©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

新老朋友齐登场

从之前的情报就能得知，本作中的据点不再是和往常一样被固定在一个小小的村子之中，玩家将跟随着“旅团”进行旅行式的猎人生涯。这就导致了本作的游戏场景跨度很大，这也是为什么《MH4》中跳跳和狗龙这两种完全不在一个区域的怪物能够在游戏中同时登场的原因，相信在游戏中玩家将会享受到有史以来最强大的怪物阵容。

本次 Capcom 放出的情报中公布了 4 头登场怪物，其中的影蜘蛛和鬼蛙不仅是全新怪物，还为我们展现了两生种和铗角种这两种全新的科目！随着怪物种类的逐渐增加，也意味着“《MH》系列”所包含的怪物将更加完善。而登场的另外两头怪物大怪鸟和毒怪鸟则是我们熟悉的老朋友了，不过因为“高低差”系统的引入，它们也会增加相应地招式和行动模块。

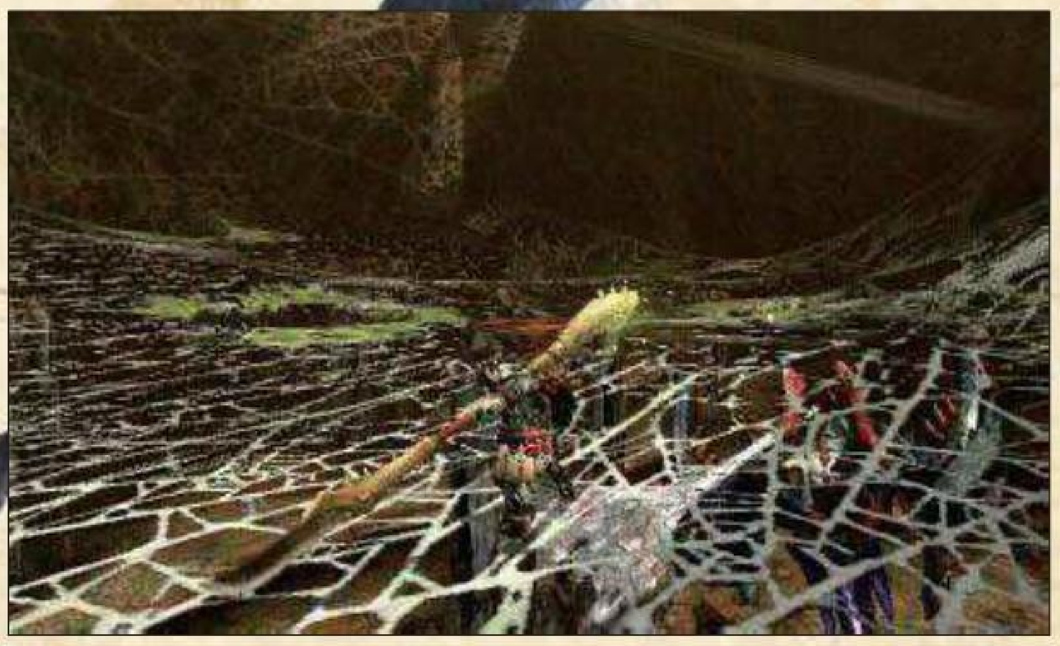




▲影蜘蛛正在对付被蛛丝缠住而不能自由行动的小型怪物。



◀影蜘蛛会利用蜘蛛丝在场景内自由移动，即使在空中也能使用蜘蛛丝改变自身的行动轨迹。



►平时影蜘蛛会隐藏在蛛网背面等待着猎物的到来，第一次进入战斗区域的时候，可要小心它的突然袭击哦。

影蜘蛛

铗角种

所属铗角种科目的怪物，和普通的蜘蛛一样喜好织网，并会在自己的巢穴附近待机，寻找捕食机会。其最大的特征是会利用多种多样的异常状态攻击猎人，待猎物虚弱后再使用头部的巨大铗角解决猎物。影蜘蛛基本不会立刻巢穴行动，但它的巢穴覆盖面积非常大，也会在一些常人料想不到的场所织网，经常有误入巢穴的村民和家畜被害。

和两生种一样，铗角种同样是这次加入的全新科目，其特征是具有昆虫一样坚硬的外壳和巨大的铗角，相信这种科目的怪物素材能制作出强力的操虫棍武器，至于之后是否还会增加该科目的新怪物，只有等 Capcom 的下一步消息了。





▲平鬼蛙捕食的瞬间，即使是有半个猎人大小的狗龙它也能一口解决，是个不容小视的对手。



◀背部是鬼蛙的攻击盲点，利用高低差系统对此处发出猛攻吧！



►在猎人攀爬时，鬼蛙会从口中吐出不明液体干扰猎人，从这液体的颜色来看，就算攻击不高也会让猎人陷入异常状态吧……

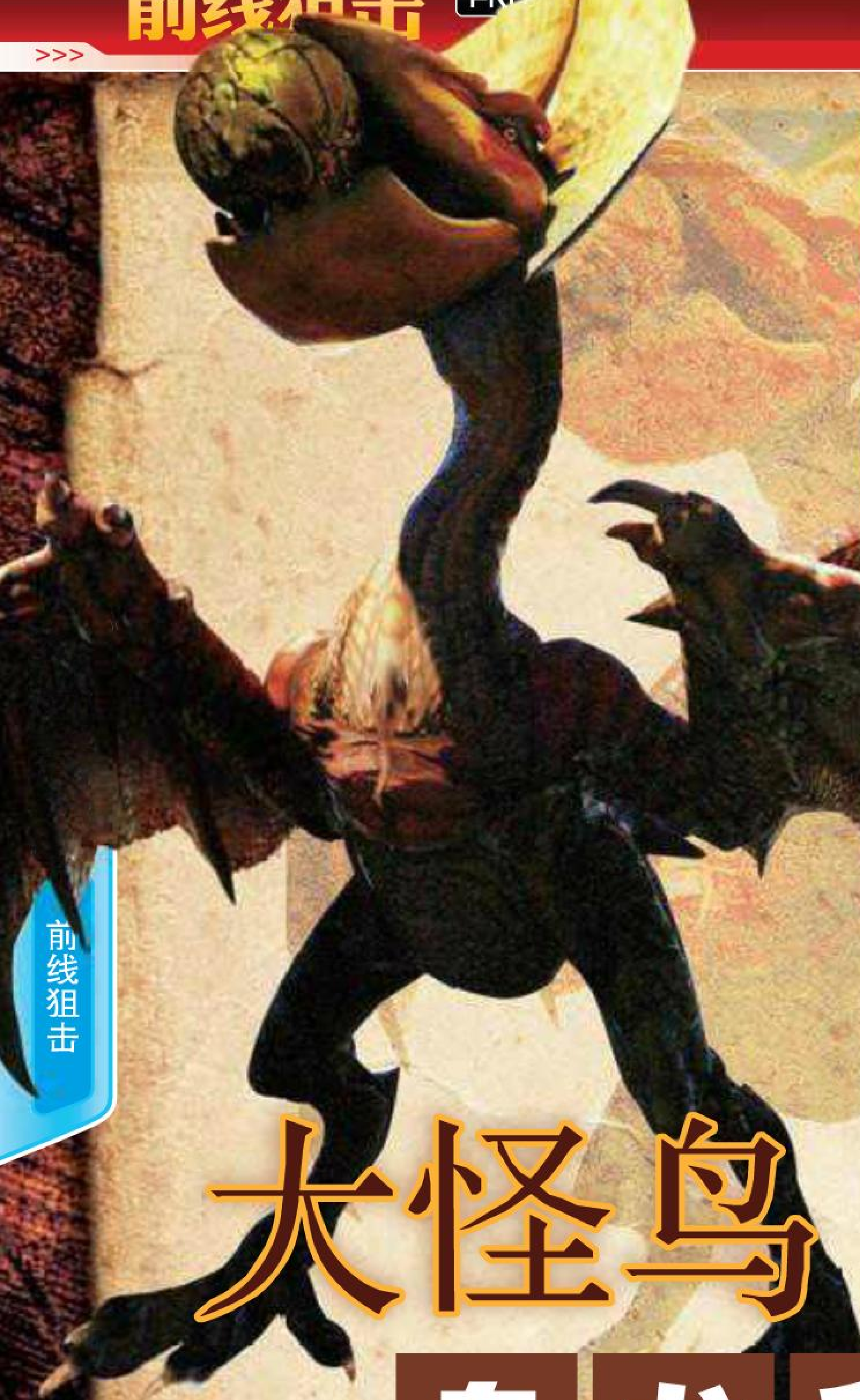
鬼蛙

两生种

拥有巨大下颚的两生种怪物，拥有可以一口吞下狗龙的恐怖巨口。其发达的后脚能让它轻松地进行长距离跳跃，即使在陡坡地形也能无拘无束地追赶猎物。

其强而有力的下颚如同挖掘机一般，能轻松举起大块的岩石并丢出去，这也是鬼蛙战斗时的一种攻击方式。因为其食欲非常旺盛，只要是会动的东西，无论是什么它都会扑上去一番啃咬。

两生种（两栖）动物是本次新增的科目，众所周知两栖动物的特点便是可以在水中和陆地上自由活动，这是否在预示 4 代还会继续保留水战模式？





◀大怪鸟的招牌动作——连续啄击，对于身穿新手装备的猎人来说这招的威力还真不能小视。



▲进入愤怒状态后大怪鸟会像雌火龙一样往三个方向吐出火焰液，对于老猎人来说，此时也是反击的绝佳时刻。



◀从空中登场的大怪鸟，别看登场姿势这么帅气，一般来说猎人们此时早就在下方掏出武器等着伺候它了……

大怪鸟

鸟龙种

接下来要为大家介绍的，是被众多猎人尊称为“新人杀手”“新手师傅”的大怪鸟羊库库！这头在《MH3》系列”中一度被取消登场的大人气怪物如今终于回归，也算是人心所向。大怪鸟因为其攻击招式和火龙一家相似，经常被新手猎人反复屠杀，以此来达到熟悉狩猎火龙的基本技巧。巨大的扇形耳朵是它的特征之一，也因为其听力发达，音爆弹可以说是它的克星，不过它被音爆震到的呆样可相当萌呢。

大怪鸟对于侵入它领地的家伙毫不留情，一旦发现猎物，便会使用火焰液和突进（龙车）等多种攻击方式击杀猎人，它那密不透风的攻击方式将会让新手猎人感到十分头疼。



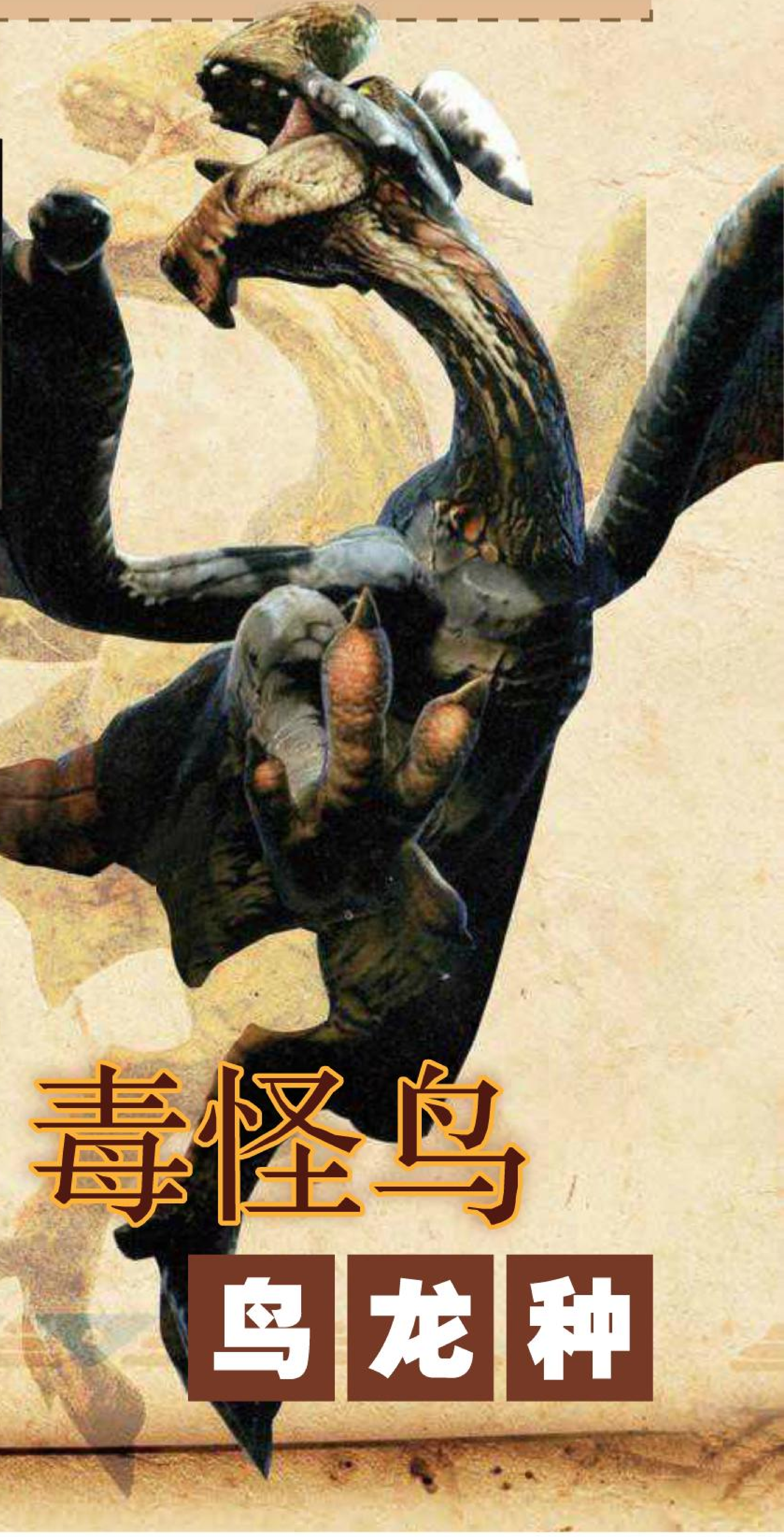
▶利用强有力的后脚爬上墙壁，对正在攀岩的猎人进行干扰，在战斗中可不要因为毒怪鸟是个熟悉的老朋友掉以轻心！



◀毒怪鸟的尾巴类似橡胶皮肤，能进行伸缩攻击到远处的猎物，战斗中可要小心它的甩尾攻击哦。



◀毒弹攻击是毒怪鸟的标志性招式，估计在本作中毒弹还会像冻土毒虫的毒弹一般，掉落到地上后还会在地上蔓延出一阵毒雾干扰猎人。



毒怪鸟

鸟龙种

以往都有登场，供新手熟悉飞龙种攻击招式的“训练用”怪物，拥有剧毒，具有可以发出强光的头冠以及光滑的橡胶质皮肤。毒怪鸟的个性胆小而狡猾，一旦发现猎物就会边乱喷毒液边疯狂奔跑，或者装死令猎人大意，会利用各种出人意料的方式展开攻势。

毒怪鸟的脚部肌肉特别发达，在以前就很容易引发弹刀事故，在本作中如果猎人在岩壁上攀爬，毒怪鸟还会冲上墙壁干扰猎人。

黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW



勇气原点 飞翔妖精

热血推荐



3DS

■ブレイブリーデフォルト FLYING FAIRY
■Square Enix
■角色扮演
■2012年10月11日
■日版

总分 25

[游戏简介]基于“水晶”的世界观诞生出的全新RPG作品，战斗系统的基础仍是回合制，不过加入了BRAVE和DEFAULT这两大新设定。玩家也可以与其他好友实现互动，既可以作为好友的战斗力参加战斗也能使用好友角色的技能。本作音乐由幻想乐团SOUND HORIZON灵魂人物REVO担当。



BRAVE & DEFAULT系统打破了固往传统回合制RPG每回合只能行动一次的模式，让玩家拥有更为自由的战术安排空间，善加利用的话甚至能实现一回合秒掉BOSS的“传奇”。但本作的杂兵普遍偏强，特别是遇到会施加各种不利状态的杂兵时，战斗节奏会被彻底打乱，稍有不慎极有可能会导致灭团的惨剧发生。

“好友召唤”系统能在游戏前期起到很大帮助，但到了游戏中期开始，依旧没能摆脱掉要练级的宿命。游戏剧情在进入第5章后就开始重复，如果要走真结局路线的话，不少BOSS更要重复打4遍以上，令战斗后期的节奏非常拖沓，缺乏新剧情的出现会令玩家感到相当烦闷。游戏音乐很出色，值得一听。

24种职业各有各的优势所在，组合搭配下能衍生出颇为多变的打法。在游戏中能够与好友实现互动也是本作的一大特色，特别是在真终章的最终BOSS战时，这一系统将带给玩家超乎想象的感动。值得一提的还有本作的BGM，几乎是曲曲动听，强烈向各位游戏音乐爱好者们推荐。

跳舞吧4

热血推荐



多机种 X360/PS3/Wii

■Just Dance 4
■Ubisoft
■音乐
■2012年10月9日
■美版

总分 25

[游戏简介]全球销量最高的舞蹈游戏又有新作问世，主流家用机平台一个不少。Wii版和PS3版玩法接近，挥动控制器就可以轻松玩下去，X360版对应Kinect，对玩家的全身动作有较高要求。游戏集音乐、健身、对抗和多人同乐于一身，选曲时尚大气，喜欢欧美音乐的人不可不玩。



X360版这次的进步相当明显，虽然依然是在关键帧摆POSE，但识别精确度高了不少，4名角色舞步之间的区别也更大。可能是因为《型可塑2013》不再有X360版，这回X360版大幅强化了健身要素，令玩家又多了一个选择。PS3版和Wii版因玩法有别，跳舞和健身仅具象征意义。

之前一直听闻这系列对于舞蹈判定并不严谨，按照动作方向大致挥一下就行，但起码在用Kinect玩本作时我感觉不到这一点，虽然主要判定只集中在玩家的手上，但对动作的幅度和精准度要求不算太低，严格按照动作姿势跳起来快感十足，其特有的健身模式运动量颇高，是一款体感佳作。

选曲和人性化的减脂模式是本作的亮点。Kinect版在菜单界面中选择目标的操作有点繁琐，加上游戏本身的辨识度做不到随心所欲，被迫花费时间在点选曲目等基本操作上令人有点捉狂。PS MOVE版在选择的方面稍微好一些，但在体感体验的部分却不尽如人意，这一缺点在Wii版上也同样如此。

纸箱战机W



多机种 PSV/PSP

■ダンボール战机W
■Level-5
■角色扮演
■2012年10月18日
■日版

总分 20

[游戏简介]本作的故事发生在前作的两年后，前代主角坂在前往迷你轨道公司的新品发布会之前遇见上了新主角弘，与之组队共同对抗新敌人。虽然系统和前作没有多大区别，但增加的大型BOSS战及三机合体等内容还是颇具吸引力，丰富的收集要素依然是游戏的亮点所在。



和前作相比系统方面的变化不大，接触过前作的玩家可以轻松上手。虽然大型BOSS战及三机合体等新系统在发售前做了大量宣传，但在实际游戏中都显得过于鸡肋。战斗手感方面虽然不错，但攻击手段过于单一的问题依然没得到解决，导致后期会让玩家产生厌倦心理，不过隐藏要素依然丰富。

虽然新增了大型BOSS战及合体系统等诸多新要素，但游戏系统没有太大的改变。从前作开始就一直存在的视角问题依然没有得到解决，尤其是对大型BOSS时很多时候都找不着方向，新增的LBX迷宫战也比较无聊。总体来说让人无法感觉到Level-5的诚意，希望在续作方面能好好加强一下。

作为系列的正统续作，本作的最大亮点就是相比起前作而言那极快的读盘速度，其中PSV版的卡带版比PSP版安装后的读盘速度更快，从剧情切换到战斗部分的过程非常流畅。主线剧情里的语音比前作少，这一点有点不能理解，战斗中有时候会卡在平台边缘或靠近墙壁后偶尔无法行动的小问题较多。

007 传奇



多机种 X360/PS3

■007 Legends
■Eurocom
■主视角射击
■2012年10月16日
■美版

总分 **19**

[游戏简介]由Eurocom开发，Activision发行的本作，是为《007》电影系列50周纪念而制作的游戏，本身包括了五款经典的《007》电影，但主角统一改为拥有丹尼尔·克雷格外貌的新版邦德。游戏还会在日后配合最新电影《007 天幕危机》推出同名的DLC内容。



尽管用丹尼尔·克雷格造型重新演绎五部经典《007》电影的想法值得肯定，甚至还用上最新的《007 天幕危机》电影内容作为片头，但游戏本身的素质实在难以对得起詹姆斯·邦德的名号，对于一些神奇小道具的应用也做得非常肤浅，最奇怪的是潜入部分还做了个像模像样的教程，结果完全帮不上忙。

游戏本身提供的内容和元素都算得上丰富，但糟糕的是，无论哪一样表现都不尽人意，画面细节粗糙，射击手感较为生涩，枪械音效缺乏真实感，潜行部分也缺乏良好的系统支持，让人觉得与其慢慢潜还不如一次过杀个痛快，一些按键设置上和一般主流射击游戏之间的细微分别也很让人抓狂。

虽然游戏集结了系列5部作品，但游戏本身无论画面表现还是射击手感都一塌糊涂。类似《拳击之夜》的BOSS战部分操作和动作都十分别扭，潜入部分更是令人抓狂。如果你没看过电影，根本不知道故事到底在讲什么，总之007 FANS还是专心等今年的电影吧，游戏版就不要抱有期望了。

冤罪杀机

热血推荐



多机种 X360/PS3

■Dishonored
■Arkane Studios
■动作
■2012年10月9日
■美版

总分 **25**

[游戏简介]本作由曾经开发《魔法门 黑暗弥赛亚》和《生化奇兵2》的Arkane Studios制作，Bethesda发行。游戏描述了一位蒙冤入狱的皇家侍卫在取得强大的超自然能力后——向仇人报复并拯救被绑架的公主的历程，游戏融合了第一人称视角和动作元素，强调用潜入方式通关。



尽管本作被称为黑马，我个人倒是一直对品质充满了信心，但实际玩上后反而有点失望。游戏在发售前所展现出的内容都表现得很棒，第一人称视角和动作游戏操作融合得不错，关卡设计精巧，也非常讲究潜入技巧，但线性的流程和糟糕的选关重打设计令人不满，浪费了宏大的背景设定。

上手有《生化奇兵2》的感觉，特别是在拾取道具和角色动作风格方面，这显示出了制作小组的特色。潜入气氛营造不错，室外场景的自由度令人满意，血腥度颇高，一刀能把敌人的脑袋砍飞，甚至还能看到啃尸体的场面。美中不足是重挑战关卡"成绩不继承"的设定给想要完美潜入的玩家造成了不便。

游戏和《生化奇兵》有几分相似，但本作更加强调潜入部分而非单纯战斗。而在游戏中使用各种特别的能力非常有趣。游戏场景宽广，充斥着各种隐藏要素，无论探索还是选择的自由度都很高，流程中各种对话选项比较有意思。当然如果游戏的流程能够再长点，或者能加入网战要素就更好了。

龙珠 Kinect



X360

■Dragon Ball Z for Kinect
■NGBI
■动作
■2012年10月9日
■美版

总分 **20**

[游戏简介]针对Kinect专门定做的《龙珠》游戏。本作是一款主视角的体感游戏，游戏中收录了大量来自原著中的经典动作和对白，如果你想摆出Kamehameha（龟派气功）的姿势发出冲击波，那这款游戏可以圆你一个儿时的梦想。游戏的故事模式从赛亚人传说开始，一直到魔人布欧篇结束。



游戏基本是拿以前手柄操作的内容，重新编排成了一款对应Kinect的体感游戏，虽然增强了代入感，但依然没有摆脱重复度过高、内容缺乏新意等细节的问题。初期可能会觉得比较新鲜，但后期重复雷同的内容是本作最大的缺憾。此外游戏在动作识别上也存在不少问题，这点也还有待改进。

相信不少人在小时候或多或少都会模仿过《龙珠》里面龟派气功的动作，而在本作中，小至拳脚大至龟派气功都能用身体模拟，玩家可以一圆童年时的英雄梦。游戏的动作捕捉比想象中要精确，故事模式对一些经典桥段的还原度也尚可，但遗憾的是游戏战斗重复度很高，新鲜感过后显得十分枯燥。

本来以为主视角《龙珠》游戏会比较晕，但实际来看这点担心是多余的。游戏忠实再现了原作诸多技巧，从近身博斗到气功对轰都一一保留，体感操作也有模有样，很有点亲身体验的感觉。不过游戏的实际内容较少，对抗性和技巧性有所欠缺。虽然也能玩得很开心，但进步空间明显是巨大的。

丧尸狂飙

XBLA

■2012年10月17日
■800MSP
■Zombie Driver HD　■动作射击
■Exor Studios

推荐度 **5.0** /10



一款丧尸题材的下载游戏，基本玩法类似《丧尸天启》，只不过从开枪打变成了一边开车撞一边开枪打，爽快度不如前者。这款作品提供了城市地图给玩家探索，任务也需要到达相应地点才能触发，还提供了多个模式以及各种强化清单，内容虽看上去丰富，但玩起来的体验感很一般，重复度高。

欢乐战争

XBLA

■2012年10月12日
■免费
■Happy War　■动作
■Microsoft

推荐度 **7.0** /10



虽然是免费的，不过本作其实是一款道具收费的网游，后期的战役难度非常高，如果不靠真实货币购买的装备根本打不过去。但除了这点外游戏本身玩起来挺有意思，三个职业各有特色，无论是地图抢塔还是攻城都颇为考验技巧，傻乎乎的人物造型和充满恶搞的剧情也令人满意，而且是全中文的。

跨界计划

文：纱迦

3DS



［游戏简介］集合了来自NBGI、Capcom、SEGA三大日系厂商的29部作品的幻之游戏。本作采用战棋游戏的方式进行，作战单位由2人组成，并可以发动各种援护。战斗时的攻击指令由玩家手动输入，时机得当还可以获得特别奖励，XP槽达到100%后可以发动令人热血沸腾的华丽必杀技。

■プロジェクト クロスゾーン
■NBGI
■策略角色扮演
■2012年10月11日
■日版

热血推荐

总分 25



有爱的人才能玩得开心，问题是谁会对这款游戏没爱呢？
——表示光听音乐就能湿的纱迦。

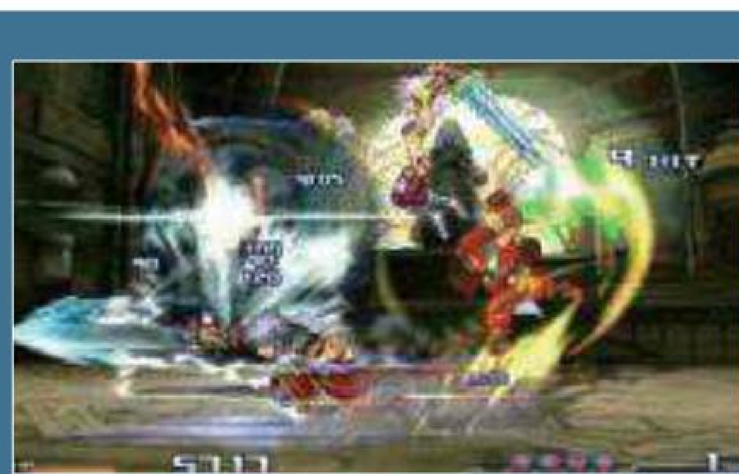


有几关的敌人数量令我想起十一出游的场面。
——一心急着通关导致玩得着急上火的洛克。



关卡变化再多一点儿，隐藏要素再多一点儿，就可以打满分啦。
——不赶进度的铃表示慢慢打才能更好地体验游戏的乐趣。







表：出场阵容华丽丽

相信大家和我一样，选择本作的最大原因是超豪华的出场阵容。

本作标题虽然和7年前的那款《Namco×Capcom梦幻大决战》（以下简称NXC）没一点关系，但本作绝对算得上是它的续作。7年前是两社联合，7年后是三社联合，不过如今的NBGI和过去的Namco相比，多了Bandai和Banpresto，所以本作在参战作品上的选择要多得多。

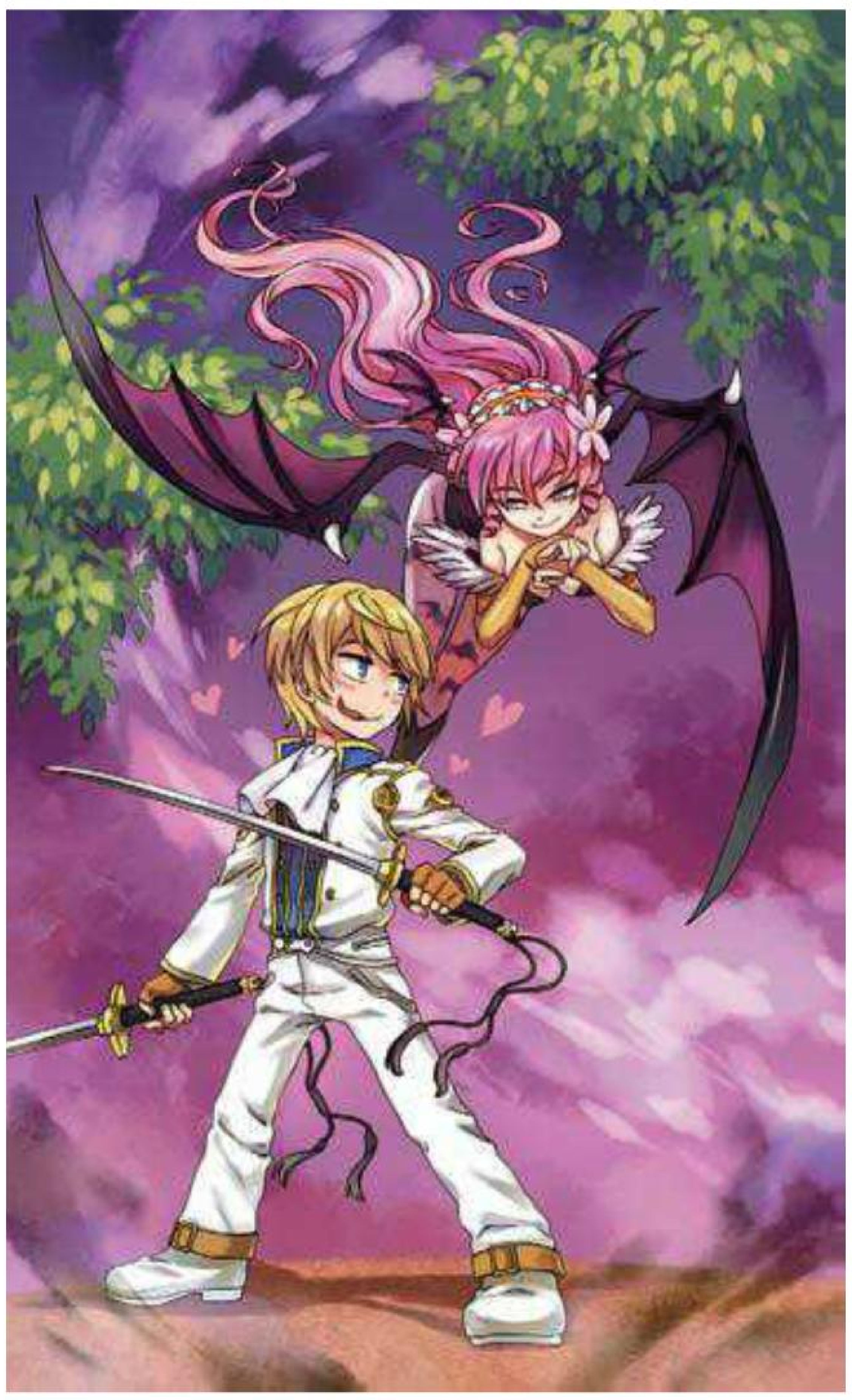
和NXC相比，本作的选择标准无疑更加与时俱进，既有《噬神者》、《永恒的尽头》、《战场的女武神》这种比较新的作品，也有《VR战士》、《铁拳》、《街头霸王》、《洛克人》这种经久不衰的作品。《恶魔战士》、《樱大战》虽然属于过气作品，但近期都有新作品问世，正好配合宣传。其中虽然也有一些充场面的作品，比如只有音乐和场景参战的《死亡之屋》，但总的来说目前这个阵容已经足以令版权商和玩家皆大欢喜了。

不过光是把不同作品的角色凑在一起，并不能成为让玩家欣然掏钱的理由。在这方面《机战》就做得很成功，而本作的开发商Monolith也干得不赖。它专门成立了一个小组来研究原作，由他们将原作中值得参照的重点资料整理成文，发放给所有制作人员，光是这个过程就花了半年之久。如此狠下工夫，换来的是令FANS赞不绝口的高还原度。游戏中处处可以看到各种忠实原作的小细节，例如《铁拳》的空中连和墙壁连、《丧尸围城》的拍照评价、《永恒的尽头》连击时大量掉落的钱币等等，不同作品的角色相遇时的犀利吐槽更是足以令人会心一笑。而且本作有一点很值得称道，那就是语音量，虽然数量不及正统《机战》作品，但关键剧情中也会出现语音，这点就连《机战》也比不上。

所有参战作品中，最特别的一部当然是《樱大战》，制作人在接受采访的时候也承认了这一点。《樱大战》是一部对于很多玩家来说非同寻常的游戏，已经有很长时间未推出游戏作品，而且此前基本上没有乱入过其他游戏。三年前横山智佐（真宫寺樱的声优）结婚的消息传来，很多玩家都以为自己将再也不能在游戏中看到《樱大战》的身影，没想到如今能在《跨界计划》中重温旧梦，心中的激动可想而知。当然不光是《樱大战》，游戏中登场的每部作品都有自己的支持者，彼此之间只有人数的区别，期待的热情不分高低。想必这也是《跨界计划》这个预测不可能的TITLE能够问世的最大理由。

里：系统进化还不够

7年前的NXC也是一部很有爱的作品，但不少人都没能坚持到通关，原因在于游戏的节奏实在是太漫长了。NXC的系统很有特点，进攻时是以类似音乐游戏的方式来进行的，玩家准确输入指令后可以令伤害增加，同时加快行动速度。不过亮点同时也是缺点，每场战斗都要手动输入指令，时间一长就相当要命，要知道大部分战棋游戏的攻击和防御只要按一下确定键就完事了。更要命的是游戏连防御都要玩家输入指令，当然你也可以选择放弃，但如此一来不仅受到伤害更大，而且行动速度更慢，等于说给了敌人更多的行动机会，实际上还是等于没快多少。还有就是NXC的关卡设计比较无趣，后期关卡基本上就是全灭敌人→敌方增援→全灭敌人→敌方二次增援，没有难度但极其耗时，加上每次战斗都要玩音乐游戏，自然就吓退了不少人。



本作和NXC相比，系统方面有明显改善。每场战斗的按键次数虽然还是不少，但不再对时机有严格要求。NXC是不按准没法打，而本作按准只是增加伤害（会心一击），大大缓解了玩家长时间作战的疲劳情绪。此外游戏取消了敌人的攻击画面，除必杀技、复数技外直接显示战果，也极大地提升了游戏速度。

不过本作在关卡设计方面进化并不大，后期基本上还是按照NXC的反复增援来，导致通关时间依然不短。而且本作的反派数量远不及《机战》，打来打去都是那么几个老面孔，该有的吐槽前两次就说完了，接下来就只剩下埋头苦战。时间一长，自然还是觉得有枯燥。好在本作还加入了队伍编成的要素，技能设定也算丰富，不至于让玩家次次都打法一样。所以现在的情况是通关的玩家个个喊累，但像NXC那样没打完就放弃的人不多。

结束语

本作还有一些不尽人意的地方，像是编成队伍的时候不能直接查看和检索队员资料，没有隐藏人物，没有第二种必杀技等等，这些都足以对游戏的评分产生影响。单就战棋游戏而言，本作确实有不少缺点，但玩家对本作的爱足以弥补以上所有缺点。虽说“有爱”是玩家选择游戏的万能理由，但“有爱”做到本作的份儿上，绝对是一个巨大的加分点。随着日式游戏的日渐式微，今后日厂抱团取暖之势只会越演越烈，相信《跨界计划》只是一个开始，未来还是可以稍微期待一下的。

新闻资讯 排行榜

日本游戏排行榜 TOP 10

关注日本劲爆新作 把握游戏流行趋势

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2012年10月8日~10月14日

1 NEW 勇气原点 飞翔妖精 3DS

ブレイブリ-デフォルト

■2012年10月11日发售■Square Enix■角色扮演■5800日元



本作是Square Enix打造的新RPG品牌，玩家将协助风之巫女解放四颗被污染的水晶，避免世界陷入黑暗。系统的根基是传统的回合制RPG，但引入了BRAVE%DEFAULT的概念，玩家可以通过透支或积攒回合的形式调整战斗，让这款传统日式RPG焕发出了新生命力。

本周：141 529套 累计：141 529套

↓ 2 生化危机6

バイオハザ-ド6

■2012年10月4日发售 ■Capcom ■动作射击 | 本周 92921套 | 累计 731830套 | PS3

3 NEW 跨界计划 3DS

PROJECT X ZONE

■2012年10月11日发售■NBGI■策略角色扮演■5980日元



集合了NBGI、Capcom、SEGA三大厂商旗下共计29部游戏作品的梦幻游戏，玩家要操纵这些知名角色组成联合战线，为拯救不同次元的世界而战。游戏还精心安排了各种互动剧情，更厚道地收录了不少有语音的对话。经过混音的原作名曲也足以令FANS泪流满面。

本周：85 539套 累计：85 539套

↓ 4 职业进化足球2013

ワ-ルドサッカ-ウイニングイレブン2013

■2012年10月4日发售 ■Konami ■体育 | 本周 50144套 | 累计 277154套 | PS3

5 NEW 时间与永远 PS3

时と永远~トキトワ~

■2012年10月11日发售■NBGI■角色扮演■7980日元



标榜以手绘动画来构成所有人物动作，实现动画般的即时演算战斗的新概念角色扮演游戏。游戏中玩家将要扮演一位掌握时间魔法的公主，为了挽救在自己婚礼上死去的未婚夫而回到过去调查幕后的真相。游戏虽然构思新颖，但是系统上存在不少问题，赶工痕迹较为明显。

本周：32 215套 累计：32 215套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
↑ 6	新超级马里奥兄弟2 New ス-パ-マリオブラザ-ズ2	■2012年7月28日发售 ■Nintendo ■平台动作	本周 29651套 累计 1261973套	3DS
↓ 7	任性时尚 GIRLS MODE 欲望宣言 わがままファッション ガ-ルズモ-ド よくばり宣言!	■2012年9月27日发售 ■Nintendo ■模拟育成	本周 22195套 累计 123206套	3DS
↑ 8	逃跑中 从史上最强猎人手中逃脱 逃走中 史上最强のハンタ-たちからにげきれ!	■2012年7月5日发售 ■NBGI ■动作	本周 18458套 累计 193620套	3DS
NEW 9	Rocksmith ロックスミス	■2012年10月11日发售 ■Ubisoft ■音乐	本周 13964套 累计 13964套	PS3
NEW 10	DIABOLIK LOVERS ディアボリック ラヴァ-ズ	■2012年10月11日发售 ■Idea Factory ■文字冒险	本周 13173套 累计 13173套	PSP

本周日本销量榜是由Square Enix开发的《勇气原点 飞翔妖精》夺得首位，回顾上个月移植PSP的《最终幻想Ⅲ》获得了不错的销量，可见这类型游戏目前在日本还是占有一定的市场，不过另一部RPG《时间与永远》却表现得不尽人意，当然跟游戏的素质也脱不了关系。全球大卖的《生化危机6》PS3版目前下降到第二位，另外，集合三家厂商众多名作名角色一同演出的《跨界计划》成绩也令人满意。

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

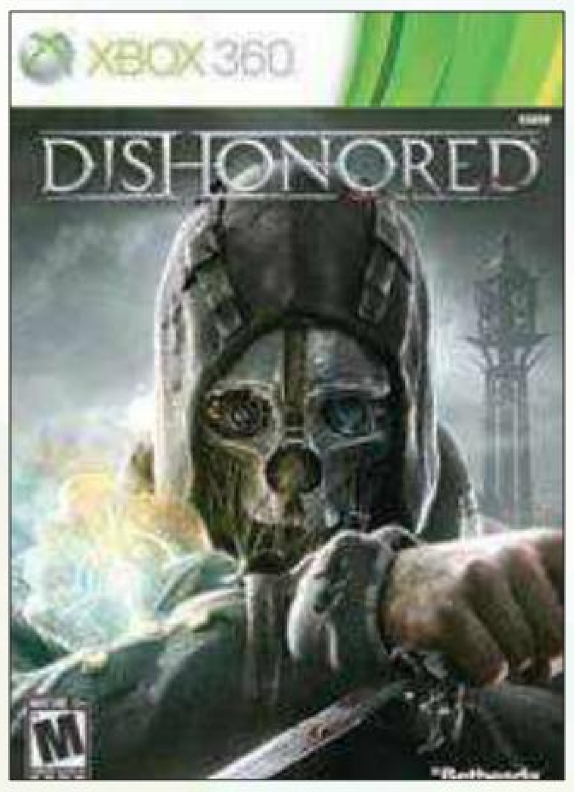
2012年10月7日~10月13日

1 口袋妖怪 黑·白2

Pokemon Black / White Version 2

■Nintendo■2012年10月7日发售 ■角色扮演■上周排位：- | ◆本周 886302套 | ◆累计 886302套 | NDS

2 冤罪杀机 X360



Dishonored

■Bethesda■2012年10月9日发售■动作冒险■上周排位：-

本作是由Bethesda Game Studios发行，Arkane Studios制作的第一人称潜入游戏，其游戏类型融合潜入、奇幻、主视角射击和角色扮演元素，玩家身为一个蒙冤入狱的前皇家侍卫，凭借着被赋予的超自然能力和灵敏的身手躲过重重守卫，手刃一个个仇人。游戏上市后媒体评价颇高，是一款黑马作品。

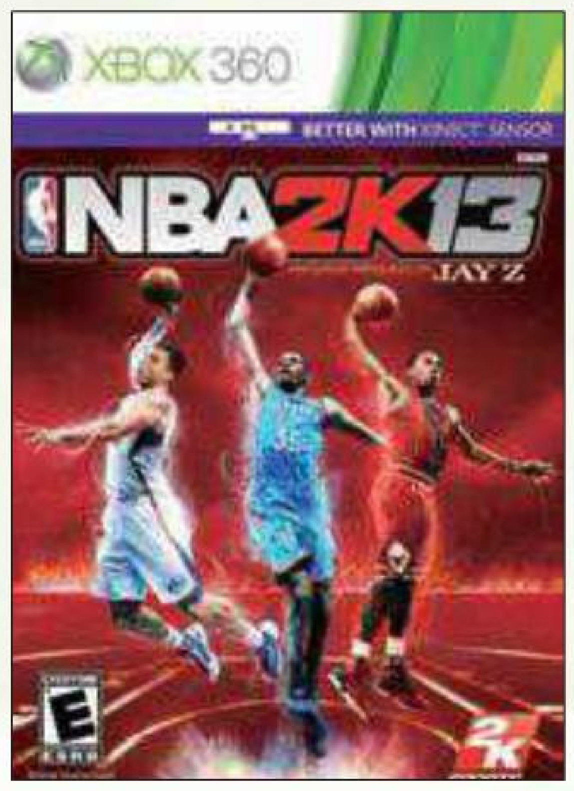
本周：290 646套 累计：290 646套

3 冤罪杀机

Dishonored

■Bethesda■2012年10月9日发售 ■动作冒险■上周排位：- | ◆本周 165951套 | ◆累计 165951套 | PS3

4 NBA 2K13 X360



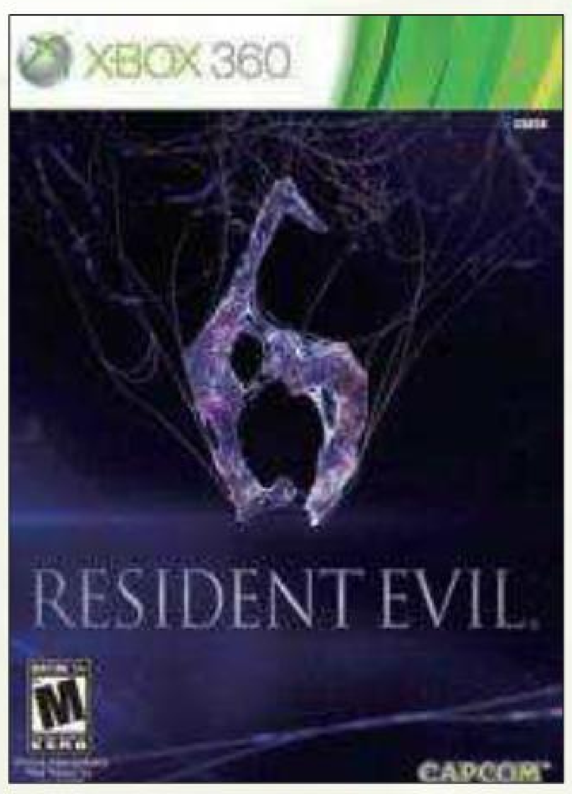
NBA 2K13

■2K Sport■2012年10月2日发售■体育■上周排位：3

本作授权上更加令人满意，不但拥有梦之队，还有经典76人等令老球迷泪流满面的队伍。游戏加入了新的模式，更改了以往操作，有意加强了进攻的破坏力，更是将各方面细节不断完善，达到系列新高。此外本作不但由JAY-Z操刀音乐，还对应KINECT操作，增加了不少噱头。

本周：90 770套 累计：381 065套

5 生化危机6 X360



Resident Evil 6

■Capcom■2012年10月2日发售■动作射击■上周排位：1

本作主线故事的可操作角色多达七名，故事分别在东欧、美国、中国，剧情演绎效果为历代之最。本作有CROSS OVER系统，玩家有机会看到大量熟悉的角色并肩作战。全新的AGENT HUNT模式允许玩家扮演丧尸去扰乱其他玩家的流程，提供了另类的玩法。佣兵模式可以再战上百小时。

本周：72 957套 累计：588 823套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
6	NBA 2K13 NBA 2K13	■2K Sport■2012年10月2日发售 ■体育■上周排位：4	◆本周 69101套 ◆累计 304083套	PS3
7	幽浮 未知敌人 XCOM: Enemy Unknown	■2K Games■2012年10月9日发售 ■策略■上周排位：-	◆本周 67122套 ◆累计 67122套	X360
8	跳舞吧4 Just Dance 4	■Ubisoft■2012年10月9日发售 ■音乐■上周排位：-	◆本周 55234套 ◆累计 55234套	Wii
9	生化危机6 Resident Evil 6	■Capcom■2012年10月2日发售 ■动作射击■上周排位：2	◆本周 53716套 ◆累计 383687套	PS3
10	边境之地2 Borderlands 2	■2K Games■2012年9月18日发售 ■角色扮演■上周排位：5	◆本周 41874套 ◆累计 901574套	X360

本周美国销量榜出现了比较令人意外的情况，夺冠的是突然杀出来的美版《口袋妖怪 黑·白2》，虽然销量比日本市场首发的时候有一定差距，但是88万依然是非常惊人的成绩。而第二位是整体表现出色的《冤罪杀机》，双版本获得了将近46万的销量。而上周大卖的《生化危机6》本周排位稍微下跌了一点，目前双版本总销量已经接近100万了，而《NBA 2K13》的表现则相对较为平淡。

全球游戏排行榜 TOP 10

关注全球劲爆新作 把握游戏流行趋势

GLOBALVIDEO GAME SALES CHART

2012年10月7日～10月13日

排名	游戏	发行/类型	销量	平台
1	口袋妖怪 黑·白 2 Pokemon Black / White Version 2	■ Nintendo ■ 2012 年 10 月 7 日发售 ■角色扮演■已发售时间：17 周	◆本周 1431023 套 ◆累计 4216171 套	NDS
2	冤罪杀机 Dishonored	■ Bethesda ■ 2012 年 10 月 9 日发售 ■动作冒险■已发售时间：1 周	◆本周 475609 套 ◆累计 475609 套	X360
3	冤罪杀机 Dishonored	■ Bethesda ■ 2012 年 10 月 9 日发售 ■动作冒险■已发售时间：1 周	◆本周 331607 套 ◆累计 331607 套	PS3
4	FIFA 13 FIFA 13	■ EA ■ 2012 年 9 月 25 日发售 ■体育■已发售时间：3 周	◆本周 282891 套 ◆累计 3567068 套	PS3
5	生化危机 6 Resident Evil 6	■ Capcom ■ 2012 年 10 月 2 日发售 ■动作射击■已发售时间：2 周	◆本周 256028 套 ◆累计 1696930 套	PS3
6	FIFA 13 FIFA 13	■ EA ■ 2012 年 9 月 25 日发售 ■体育■已发售时间：3 周	◆本周 198325 套 ◆累计 2708059 套	X360
7	生化危机 6 Resident Evil 6	■ Capcom ■ 2012 年 10 月 2 日发售 ■动作射击■已发售时间：2 周	◆本周 154360 套 ◆累计 1100504 套	X360
8	跳舞吧 4 Just Dance 4	■ Ubisoft ■ 2012 年 10 月 9 日发售 ■音乐■已发售时间：2 周	◆本周 148452 套 ◆累计 208865 套	Wii
9	勇气原点 飞翔妖精 Bravely Default: Flying Fairy	■ Square Enix ■ 2012 年 10 月 11 日发售 ■角色扮演■已发售时间：1 周	◆本周 143139 套 ◆累计 143139 套	3DS
10	NBA 2K13 NBA 2K13	■ 2K Sport ■ 2012 年 10 月 2 日发售 ■体育■已发售时间：2 周	◆本周 115180 套 ◆累计 478756 套	X360

随着欧版和美版的发售,《口袋妖怪 黑·白 2》再次抢占了全球市场排行榜的首位，目前销量累计已经突破 400 万，相信这个成绩还有不少提升空间。不少媒体都给予了肯定评价的《冤罪杀机》同样获得了全球玩家的肯定，双版本总销量目前已经有 80 万，突破百万应该是指日可待。《生化危机 6》和《FIFA 13》本周依旧大卖，日本市场首位的《勇气原点 飞翔妖精》虽然能够上榜，但排名却落到了第 9 位。

全球游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	10月7日～10月13日	9月30日～10月6日	总销量
1	PS3	2 444 787套	4 121 946套	583 964 945套
2	X360	2 321 803套	3 155 768套	668 310 921套
3	NDS	1 970 293套	502 533套	743 873 298套
4	Wii	916 245套	808 966套	805 522 429套
5	3DS	683 868套	417 847套	49 948 654套
6	PSP	246 886套	328 347套	268 828 993套
7	PSV	103 773套	164 055套	5 826 405套

全球家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	10月7日～10月13日	9月30日～10月6日	总销量
1	PS3	224 679台	237 323台	67 228 228台
2	3DS	222 969台	205 602台	21 131 849台
3	X360	155 428台	154 195台	68 912 720台
4	Wii	37 942台	39 238台	96 745 952台
5	PSV	37 707台	39 515台	3 040 272台
6	PSP	33 214台	37 154台	75 158 986台
7	NDS	24 906台	25 718台	152 197 658台

上表中的 NDS 包括 NDSL、NDSi 的销量；PSP 包括 PSPgo 的销量

销量总分析

1. 伴随着《生化危机 6》的推出，上周日本市场 PS3 跟 X360 的销量都有不少提升，其中 PS3 销量甚至一度达到了 4 万台以上，是近半年来最高的销售记录，X360 虽然销量有了提升，但日本似乎始终无法接受这台主机，销量依然不到 5 千。而本周由于《勇气原点 飞翔妖精》以及《跨界计划》等原创大作带动，3DS LL 的销量再次达到 5 万以上。虽然用户都相继选择了新机型，但旧版 3DS 依然卖出了 2 万 7 千台。

2. 美国市场本周则有《口袋妖怪 黑·白 2》发售，不过无论是 NDS 还是 3DS 的硬件表现都没有明显提升，而 X360 的硬件依旧遥遥领先这其他平台。至于软件销量方面,《冤罪杀机》等大作虽然表现出色，但终究抵不过《口袋妖怪》, NDS 软件销量也在后者推动下上升到第 2 位。

3. 全球市场方面，近两周硬件的销量表现都相对比较稳定。近段时间欧洲市场似乎对 PS3 的支持度大于 X360，因此软硬件都是 PS3 方占优。而下个月将迎来新主机 Wii U 发售，不知道又会为这个市场带来什么变化呢。

日本游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	10月8日～10月14日	10月1日～10月7日	总销量
1	3DS	373 850套	160 332套	18 522 750套
2	PS3	264 339套	962 104套	49 359 351套
3	PSP	104 636套	191 372套	70 257 117套
4	Wii	33 987套	36 564套	66 114 452套
5	X360	20 161套	55 709套	11 336 599套
6	NDS	18 681套	22 445套	174 484 224套
7	PSV	18 628套	25 886套	2 080 418套
8	PS2	123套	135套	134 535 669套

美国游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	10月7日～10月13日	9月30日～10月6日	总销量
1	X360	1 209 748套	1 511 545套	381 532 487套
2	NDS	1 178 725套	255 454套	320 376 700套
3	PS3	851 473套	1 122 401套	236 673 334套
4	Wii	460 340套	382 021套	402 155 662套
5	3DS	169 084套	127 535套	16 477 382套
6	PSP	51 869套	47 179套	94 409 400套
7	PSV	32 441套	64 024套	1 591 449套

2012 日本主机销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为2012年1月1日

名次	机种	10月8日～10月14日	10月1日～10月7日	总销量
1	3DS LL	52 079台	39 046台	744 117台
2	3DS	27 221台	24 623台	2 660 418台
3	PS3	26 312台	42 218台	880 799台
4	PSP	15 585台	17 769台	651 009台
5	PSV	6 134台	7 957台	568 207台
6	Wii	4 476台	4 849台	419 890台
7	X360	2 400台	4 894台	58 035台
8	PS2	911台	894台	46 242台
9	NDSi	282台	330台	28 411台
10	NDSi LL	255台	344台	34 924台

美国家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	10月7日～10月13日	9月30日～10月6日	总销量
1	X360	80 353台	80 938台	35 499 823台
2	PS3	54 391台	52 752台	22 099 199台
3	3DS	50 584台	51 970台	5 890 482台
4	Wii	15 413台	15 408台	39 666 099台
5	NDS	13 988台	14 476台	51 291 199台
6	PSV	9 435台	10 073台	813 414台
7	PSP	1 307台	1 428台	19 573 656台

栏目主持 伽蓝＆华尔兹

新作短波

《数码宝贝》自 1999 年首部动画推出后，其热潮就一直持续至今，就连本人每每听到当年初部的主题曲《Brave Heart》时都能回忆起十几年前一群小男孩为之着迷的画面，而这次日版短波为各位带来的就是以《数码宝贝》第一部作为蓝本的 PSP 改编游戏，从公布的情报来看游戏忠实还原了原作中的经典桥段，作为《数码宝贝》粉丝的玩家绝对没有错过本作的理由。



这几天一直在玩《生化 6》，看得出老卡还是想把游戏做好的，只不过有一些地方有点用力过猛，也有一些地方心有余力不足。言归正传，本期美版短波带来的是类似《边境之地》的游戏危险元素，该作原本是名叫《Overstrike》，现已更名，译名取自该物质在游戏中的含义。另外一款游戏则是各个家用机平台都有的《经典米奇 2》，喜欢迪士尼的朋友马上去围观一下吧。



多机种 近日 Rockstar Games 宣布将于 2012 年 12 月 1 日推出名为《Rockstar Games Collection: Edition 1》的游戏精选集，这个精选集中包含了《荒野大镖客》、《横行霸道 4：自由城之章》、《黑色洛城》以及《湾岸午夜俱乐部：洛杉矶完整版》等 4 款红极一时的游戏，这个精选集售价仅为 59.99 美元，想要补课的玩家可不要错过了。

3DS Capcom早前宣布，备受玩家好评的3DS游戏《怪物猎人3G》将于11月15日推出廉价版，售价为3800日元，另外还将于12月6日在eShop推出下载版，售价为3400日元。

多机种《黑暗血统 2》的最新 DLC 内容 continues to arrive 将在万圣节期间即将登场，THQ 承诺这个新的章节将会更难。游戏的主角死亡将在 DLC 中与影之岛上面对 Abyssal Forge 的造物主。DLC 定价 800 MSP 以及 9.99 美元，可于今年 10 月 30 号提供下载。

紧急速报

日版新作短波 No.1

数码宝贝大冒险

［文：伽蓝］

PSP	■デジモンアドベンチャ– ■NBGI
角色扮演	■无对应周边 ■2013年

本作是以 1999 年首部《数码宝贝》作为蓝本的 PSP 游戏，游戏中玩家不仅可以体验到原作的故事，还能领略“《数码宝贝》系列”那种数码兽培育、养成的独特魅力。本作除收录本篇故事以及剧场版《我们的战争游戏》外，还收录了游戏的原创支线剧情，可谓诚意十足。



▶原作的剧情将忠实还原，图为主角一行与数码兽的初次相遇。

重温感动，传说的冒险在游戏中重现

以游戏体验原作的剧情，再加上融合了“冒险”、“战斗”、“养成”等要素，使玩家仿佛真正投身《数码宝贝》的世界是游戏的最大卖点。



◀出现在众人眼前的强敌安杜路兽。

▼剧场版《我们的战争游戏》中登场的强敌——地狱使者兽。



◀完全体 VS 成长期，陷入苦战在所难免！





▶随着数码兽的进化，可以逐步习得各种强力的技能。

冒险之旅

游戏的流程被划分为一个个区域，在这些区域中冒险正是推进流程的方式，在投身每个区域的冒险前可以选择 3 人来参加战斗，而在冒险过程中也能切换角色，但是某些章节会忠于剧情而必须使用固定角色。





◀选择想要前往的区域，并选定成员即可出战！



▶在地图中探索的过程中可以拾取各种各样的道具。



◀地图上还会有野生的数码兽在徘徊，一旦接近敌人就会进入战斗。

丰富多彩的特殊事件

在进行冒险时会因应场景的不同触发各种的特殊事件，彻底地探索每一区域，触发所有特殊的事件才能完整地体验游戏的内容。





▲大和突然露出了惊讶的表情……

▲在湖边扎营的孩子们正在休息。



◀从湖中突然出现的海龙兽！



▲加鲁鲁兽，迎战吧！

美版 新作短波 No.1

危险元素

多机种 动作射击 ■Fuse ■EA ■对应机种为PS3、X360 ■未定

［文：华尔兹］

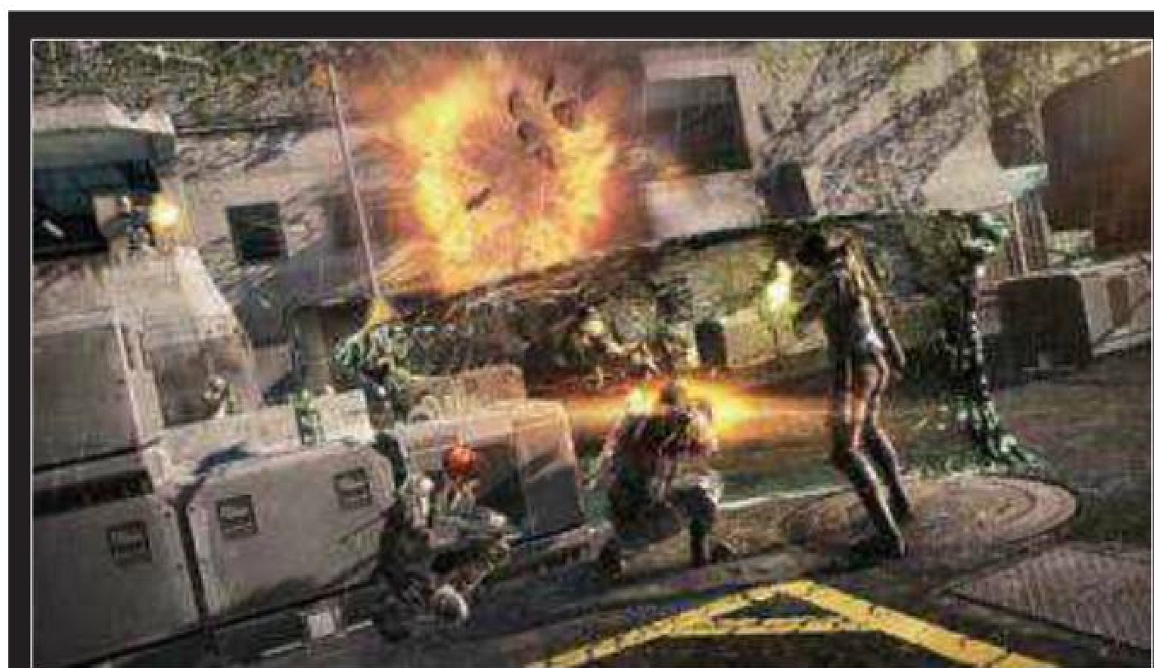


经过多年发展，Insomniac 曾是 PlayStation 最为忠诚的第二方成员，如今他们转战跨平台，由 EA 发行 Insomniac 打造的第一款作品便是这款《危险元素》。这是一款类似《边境之地》的多人合作射击游戏。该游戏在去年首次亮相，其命名为《Overstrike》，如今游戏更名为《危险元素》，引来了 FANS 的继续关注。

在媒体试玩游戏几分钟后，纷纷感觉 Insomniac 仍未放弃做最好游戏的打算，本作就像之前的《瑞奇叮当》以及《抵抗》那样令人惊艳。游戏的故事讲述了美国政府花了大量时间去秘密研究名叫 Fuse 的外星物质，利用它与地球的材质结合，可以创造出大规模杀伤性核武器。而一个犯罪军事组织则企图将这种物质偷走，引起大的动乱。幸好有四位角色可以阻止对方，他们每个人都持有实验武器。并且每个人都拥有独特的能力，以此帮助团队来取得胜利。比如 Dalton，他可以使用大范围激光生成屏障来阻截敌人的火力。Naya 可以使用隐身斗篷，并且用她的步枪发射出类似黑洞的特殊子弹。Izzy 可以使用她的枪来将敌人凝结住，然后敲碎来实现秒杀，同时还可以使用范围治愈的能力帮助团队回血。Jacob 则有一把疯狂的弓弩，可以贯穿敌人的防御，并且可以将他们融化成岩浆一般的物质。

这些性能各异的武器使得游戏系统变得十分有趣，玩家需要利用角色之间的能力互相配合，比如 Jacob 负责主火力战斗，而其身后的 Dalton 则负责释放屏障保护其安全。要想杀敌痛快，还需要配合游戏中角色的技能树，同伴之间互相配合，玩弄敌人于鼓掌之中是本作的乐趣之一。本作并不鼓励玩家从头到尾只使用一个角色，所以游戏为大家准备了即时换人系统，玩家只要按一个键便可切换到另外一个角色身上，丰富了游戏的玩法。

尽管游戏并未公布其具体的发售日期，但相信喜欢联机合作的玩家会对本作持续关注。



▲ Dalton 的防护屏障永远都是最值得信赖的防御保障。



▲ Izzy 这把凝结枪可以凝固敌人，杀他们个片甲不留。

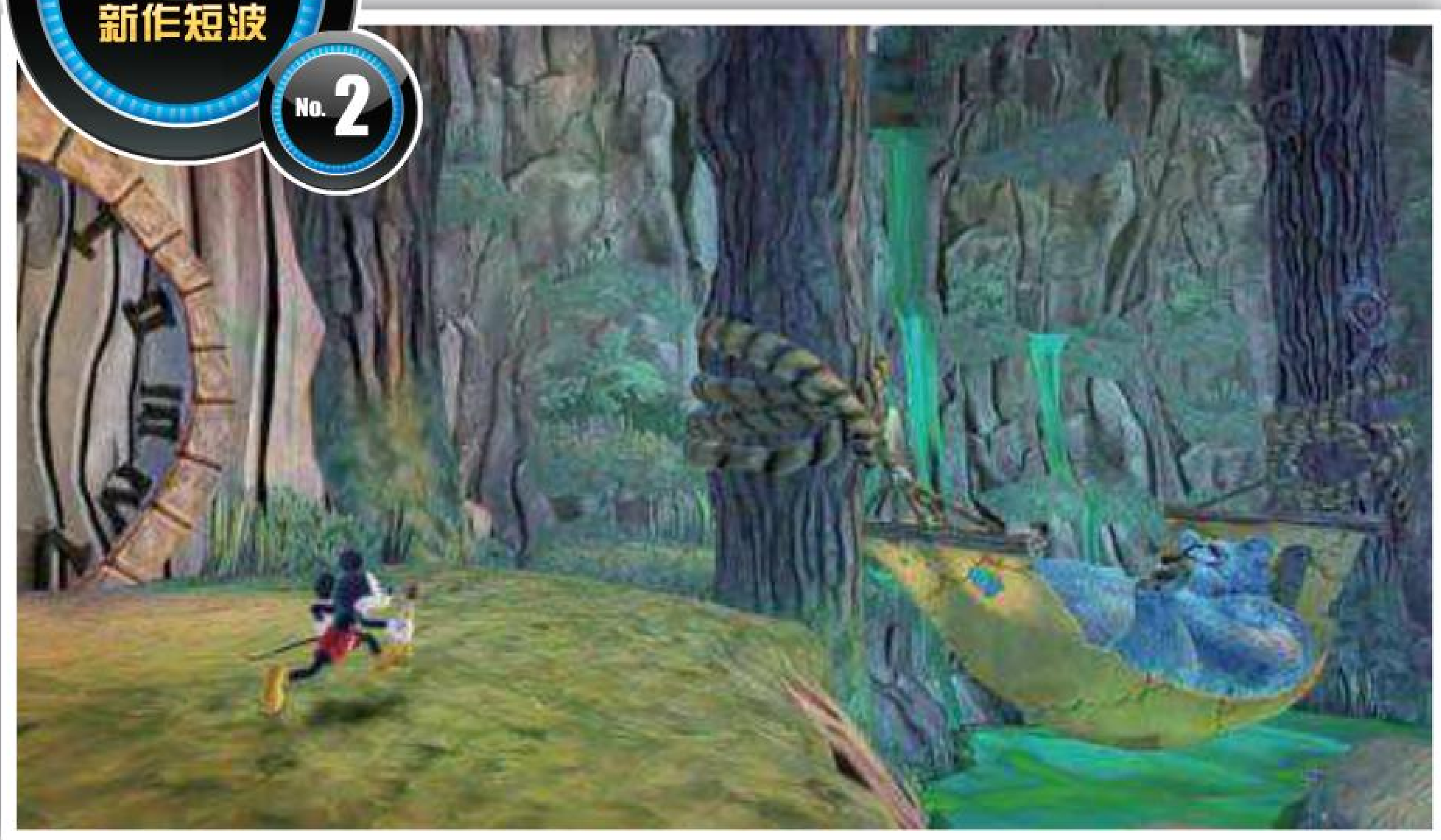


▲ 4 位玩家各显神通，合力将大型敌人轰杀。

美版 新作短波 No.2

经典米奇 2 双重力量

多机种 平台动作 ■Epic Mickey 2: The Power of Two ■Disney Interactive ■对应机种为PS3、X360、Wii、Wii U ■2012年11月18日



最近《经典米奇 2》的制作人 Warren Spector 向媒体展示了游戏中的一个关卡，然而除了游戏本身以外，更令人惊艳的是其有趣甚至疯狂的制作理念。

所展示的荒野要塞（Fort Wasteland）关卡是一个非常奇妙的场景，整个部分是相当黑暗的，非常凄凉的边境之地，有汽船、轿车以及模拟荒野的景观。玩家在游戏中冒险会看到许多高处存在的点数，接近后会发现无法取得，玩家可以将树砍掉，这样便可轻松取得之前无法得到的点数。惟一的问题是？是不是玩家在游戏中可以砍掉整个区域，成为一个迪士尼恶霸离开，当你回来时，整个关卡都将改变。

“在前作中我们并没有这么做。”Spector 说，“我们不能总是说你不能这样做。我们更喜欢将决定权交给玩家，我们给你所有颜料奖励，然后你可以把所有获得的油漆用在同一个地方。这给我了一个启示，怎样才能不让这些一成不变的选择来毁掉这个游戏。”于是 Spector 想出了一个极端的办法，他拿《杀出重围》这款游戏来做了一个极端的测试，他让测试者在整个通关过程中不使用任何武器，或者不使用任何技能以及升级。结果发现如果你这么做，你得确定中间的每个环节都行得通。“他们都很恨这样的设定”，Spector 开玩笑说。所以在《经典米奇 2》中，玩家真正的可以选择不用颜料来通关，或者不用稀释剂也能达成。但如果两种都不用呢？“我不认为你会这么做”Spector 虽然这么回答，不过他的回答并非那么肯定，也就是说玩家在通关过程中两种都不使用也是有可能的。

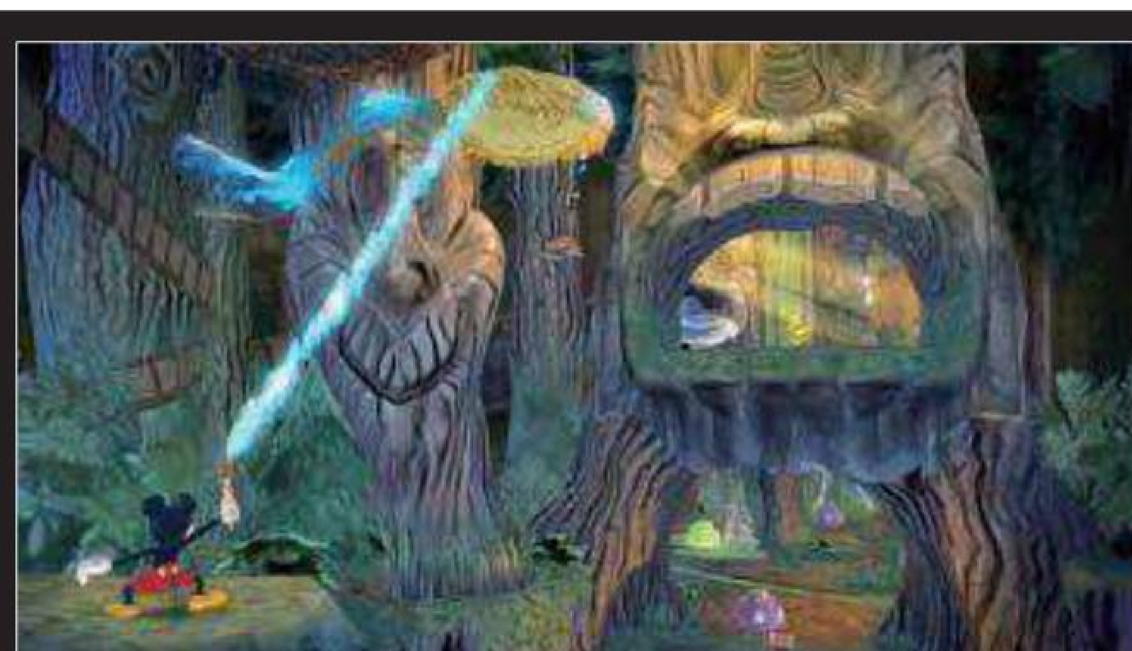
这是一个非常疯狂的决定，在游戏中这两种颜料相当于阴和阳一样重要的存在，前作中玩家必须使用它们来改造世界，缺一不可。如今玩家在通关时却可以不使用其中一个，或者有可能两个都不使用。这种无限可能的玩法让一尘不变的游戏流程变得更加丰富耐玩。

制作人不拘泥于保守的作法让人眼前一亮，也使得本作的发售更加引人关注，如果喜欢迪士尼，想看更加另类的米奇，不想拘泥于单独的玩法，那就别错过了 18 号发售的《经典米奇 2》。

［文：华尔兹］



▲充满迪士尼风格的舞台，快去冒险吧。



▲解谜内容也不能少，但如何只用一种颜料呢？



▲双重力量，两个角色的合作将是本作的关键词之一。

新闻资讯 新作短波

纸箱战机W	Level-5	角色扮演
多机种	ダンボール战机W	日版
	2012年10月18日 1～6人	4980日元
	对应机种为PSV及PSP	

本作是在去年发售的《纸箱战机》的续作，故事发生在前作的两年后，前代主角坂在前往迷你轨道公司的新品发布会之前遇见上了新主角弘，与之组队共同对抗新敌人。虽然本作的系统和前作并没有多大区别，玩过系列之前作品的玩家可以轻松上手，但增加的大型BOSS战及三机合体等内容还是颇具吸引力，丰富的收集要素、富有策略性的战斗依然是游戏的亮点所在。值得一提的是，本作的同名动画已在一月份播出，剧情进行到游戏第六章左右，苦于日文的玩家也不必担心看不懂剧情。

文 洛克 协力 阳光成员·小市民 美编 anubis



基础系统

操作指南

按键	效果
方向键←或→	切换攻击目标
方向键↑	锁定目标、解除锁定
方向键↓	切换武器
□键	攻击（可蓄力）
△键	打开主菜单（非战斗时）
△+L/R键	切换攻击目标
○键	冲刺
×键	跳跃（可二段跳）
L键	防御、打开通讯系统（非战斗时）
R键	打开必杀技菜单、放大/缩小地图（非战斗时）
START键	打开道具菜单
SELECT键	拉进/拉远视角

存档继承



如果玩家的记忆棒里有《纸箱战机》或《纸箱战机BOOST》的存档，在开始游戏前会自动继承存档，进入游戏后可以去ミソラタウン驿的商店购买“アキレス”。而只要和PSV版的《纸箱战机W》通信对战一次，就可以获得“イプシロン”。

菜单解说

名称		解说
カスタマイズ		进入机体组建界面
LBXカスタマイズ		给机体更换部件
LBXプレイヤ-		查看角色的武器等级和技能熟练度
必杀ファンクション		必杀技设置界面
バトルアイテム		装备战斗道具
メンテナンス		回复机体的损耗度以及对机体进行扩张
パ-ティ		查看玩家的队伍
スキル		装备技能
LBXのへんこう		更换角色使用的LBX
ぶきじゅくれんど		查看武器熟练度以及已学会的必杀技
さくせん		变更作战方针
いれかえ		更换出战成员
メンテナンス	回复机体的损耗度，在前期资本不多时建议去商店里进行回复工作，等中盘开始直接选择第二项对全员进行回复	
シ-カ-ボ-ド	留言板，可查看分支任务的相关细节和游戏中角色们的聊天记录	
せんせき	查看玩家的战绩	
せってい	变更各种设定	





机体设置界面

在主菜单中选择“カスタマイズ”→“LBX カスタマイズ”一项即可进入机体设置界面，在该界面下玩家能自由更换机体的部件，算是游戏中最常用到的一项功能，下面为各位详细介绍本界面。



1. 机体的血量，为0时无法继续战斗
2. 机体的电量，任何行动都会消耗，耗光了也可以继续行动，但发动必杀时容易进入过热状态（无法冲刺和攻击）
3. 机体损耗度，每进行一场战斗都会有所损耗，战斗中逃跑损耗则更多，可通过使用润滑剂（グリス）进行回复
4. 各部位部件名称
5. 进入内部组件菜单
6. 当前装备的主武器
7. 当前装备的副武器
8. 防御性能补正
9. 主武器装备栏，AT代表攻击力、DF代表防御力，英文字母代表移动速度
10. 副武器装备栏，数值同主武器装备栏
11.LBX的重量

©2012 LEVEL-5 Inc.

外部组件

LBX的外部组件分为组成身体部分的头、胸、左手、右手、腿部以及武器和盾牌7个部分，组成身体的5个部分主要决定机体的血量（LP）、防御（DP）、优点属性和弱点属性，部分套装还会附加特殊必杀技。部件按珍稀程度分为NG、HG和MG，越稀有的部件重量和防御越高，附带的技能越多，升级后成长率越高。部分HG和MG部件会附加特殊效果，同时只有MG类的部件可以改变颜色（对着部件按□键），在需要自己组装混装LBX的情况下最好根据敌人的情况选择部件，优先选择能克制敌人并附加好技能的部件比较有优势。

武器主要决定攻击力和攻击属性，盾牌则影响防御力和和防御属性，在选择方面建议优先选用数值较高的部件。需要注意的是每个部件都有对应的重量，这直接影响到机体的移动速度，一般来说防御力越高的组件重量也就越重。不过游戏中有组件调整功能（チューンナップキット），选择组成身体部分的组件时按□键可以调整组件的重量，防御力和组件的重量同时增减，玩家可以通过这个功能来平衡机体的能力。速度分为A到E五个等级，其跟重量的关系如下。

重量（おもさ）	速度等级
18以下	A
18-24	B
25-30	C
31-35	D
35以上	E

内部组件

在菜单界面选择“**カスタマイズ**”→“LBX **カスタマイズ**”→“**コアパーツ**”即可进入组装内部零件的界面，通过组装内部组件可以提高LBX的各项性能，内部组件分为CPU、核心储存器（**コアメモリ**）、马达（**モーター**）、电池（**バッテリー**）和辅助零件（**補助パーツ**）五大类。其中CPU可提高某系武器的攻击力、核心储存器决定可安装必杀技和超必杀技的数量、马达决定了移动BT消费百分比（百分比越大，移动时消耗BP越快）和C**ゲージ**出力（C**ゲージ**出力越大，必杀槽累积速度越快）、电池决定了机体的BP总量、辅助零件则可以在LP、BP、防御力以及防御属性上附加能力，其中马达和电池的安装还对应异常状态耐性（按△键查看）。

和外部组件不同，内部组件需要玩家手动安装到LBX的体内，各组件的大小和形状不一，部件的性能越好，需要使用的空间就越多。这就要求玩家在一个有限的空间内尽可能安装更多内部组件，比较考验玩家的搭积木功力（笑）。需要注意的是，CPU、核心储存器、马达和电池必须放在中央绿色的空间内，周边的空间可以用来放置辅助零件。

在流程前期可供玩家使用的空间不大，玩家可以在商店购买道具“**コアボックス**扩张**キット**M”和“**コアボックス**扩张**キット**L”，然后在菜单界面选择“**カスタマイズ**”→“LBX **カスタマイズ**”→“**メンテナンス**”，选择机体后使用“CB扩张**キット**”就可以扩大内部组件里的绿色空间。绿色空间越大可以放置的马达和电池数量就越多，自然对战斗越有利。后期一些高级部件需要消耗的格子数量也较大，合理配置内部组件能让机体的能力有很大的提升。



机体升级

和前作一样，游戏中不仅角色拥有自身的等级，机体的零件也有属于自己的等级（AC），对战胜利时LBX的外部组件也能获得经验。组成身体的5个零件升级后LP和DF会得到提升，而武器升级后则可以习得必杀技以及超必杀技。武器的等级是以种类来区分的，使用该种类的武器战斗胜利后才会获得经验，武器满级为25级，想全武器都练满要花费相当多的时间。



商店

本作中拥有多处商店，玩家在商店中除了可以买到LBX的外部和内部组件以及各种战斗道具外，还可以买到用于维护机体的润滑剂、扩张用道具以及战斗场景。由于本作中无法靠卖硬币赚钱，只能通过LBX迷宫战大量刷出外部部件和武器，通过卖掉这些来快速累积资金。

扭蛋机

和现实一样，在游戏中只要往里面投钱就能抽取扭蛋。扭蛋机分为许多个系列，每个系列里主打的是某机体的套装，如果运气不好则会抽到一些战斗道具和武器。扭蛋前可先按□键看看该系列可获得什么道具，之后利用S/L打法反复抽取。扭蛋机里的套装系列会随着剧情的发展而增加，当然价钱也会不断提升，不过这些套装的实用性都不高，建议没有收集癖的玩家不必将钱浪费在这里。



分支任务

本作中依然存在数个分支任务，在菜单界面选择“**シーカーボード**”可以进入留言板功能，在这里可以看到游戏中角色们的聊天记录，其中“**タイムライン**”为查看实时信息、“**タグリスト**”为查看特定的条目、“**クエストリスト**”为分支任务列表。在这些聊天记录中某些人名的右边会出现“返信?”的标记，代表玩家可以和该角色继续讨论当前话题，按○键确认之后会出现两个选项，只要选择正确的一项便能继续讨论，选择失败的话话题也随之结束，而本作中的分支任务就隐藏在这些需要“返信”的对话中，必须选择了正确的选项后才能将触发分支任务，不过就算不懂日语也不要紧，要是选错的话接下来的信息会标记为“BAD”，只要重新再选一遍就可以了。之后就和初代作品一样，到指定地点找到委托人接受任务后才能正式开始完成。

邀请战

调查模型店旁边或飞船1楼研究室的纸盒就可以打电话叫出朋友进行对战了。随着游戏的进程，可以进行对战的人数会逐渐增加，建议通关后再来挑战。

LBX迷宫战

本作的新系统，剧情进行到第4章去中国的**ドラゴンタワ**-2层后开启，进入LBX**ダンジョン**后画面会变为2D横版过关，可以攻击或冲刺，碰到敌人或攻击敌人就会发生战斗。战斗的目的非常简单，在指定时间内消灭掉指定数量的敌人即可完成。每个关卡根据最终获得的分数分为金、银、铜杯三个等级的奖励，成绩越好，最后获得的奖励部件就越多，可以说这是个非常方便、快捷的刷部件的方法。开始游戏后，玩家要控制自己的LBX在横版的界面里移动，横版的场景里还会隐藏一些道具，在小地图上以绿点标明。需要注意的是，在LBX迷宫战里完成战斗后机体的各项数值均会保留，只有通过战场或者迷宫里获得的道具或者自己使用道具进行回复，在迷宫中碰到敌人后自动进入战斗，如果多名敌人在迷宫中的距离较近，那么进入



战斗后不久他们就会作为增援加入战斗。LBX 迷宫战的价格会随着等级的提高而增加，不过在关卡中获得金杯评价的话可以随机获得大量部件，其中还包括不少稀有部件。

排位战

第二章后半开启，在记录点选择“きょうりょく/たいせん”→“ランキングバトル”就能参加排位战，可以一个人挑战，也可以联机协助或邀请朋友一起挑战。胜利后除了能提高排名外，还有机会得到高级部件。本作的排位战共有 200 场，通关后可以从第 161 名开始挑战，胜利后出现新的对手。排位战的难度很高，部分对战选手出现的机体血量非常多，加上同伴的 AI 很不给力，建议拿到强力的装备和足够的回复道具后再来挑战。在排位战界面里，第一个选项项为单人挑战、第二个选项为加入别人的队伍进行挑战、第三个选项是自己开房邀请朋友进行挑战，在情况允许的条件下，最好和朋友组队一起挑战比较保险。

故事模式

鉴于篇幅问题本文就不刊登流程方面的相关内容了，本作要推进剧情发展很简单，只要跟着小地图的指示走就可以了，即使是不懂日文的玩家玩起来也毫无压力。如果小地图没有指示的话，就跟房间内的各人交谈就能继续发展剧情。当推进到周游世界的剧情时，如果不知道接下来去哪里可以站着不动，之后画面下方就会出现提示。

在通关后系统会提示存档，读取通关存档后会回到最终 BOSS 前，角色的专用 LBX 限制解除，商店和扭蛋机追加新的商品，LBX **ダンジョン**追加新的关卡，排位战里可以挑战更高级的对手。

作战指南

操作说明

按键	效果
滑杆	移动
↑	锁定/取消锁定
←/→	切换锁定目标
↓	切换武器
□	攻击，配合方向键可使出多样的攻击方式，攻击时会消耗气力槽，长按的情况下可使出蓄力攻击
△	按住不放再按L/R为切换锁定目标
○	冲刺，需要消耗气力槽，可持续按住○快速移动也可通过点击○进行短距离冲刺，连续冲刺时气力槽和BP消耗得很快，要谨慎使用
×	跳跃，可两段跳
L	防御，防御对手的连续攻击时会造成防御崩坏，在对手攻击的瞬间防御可造成对手的攻击崩坏
R	使用必杀技，需按下R键后再按对应的按键发动必杀
SELECT	切换远、近视角
START	暂停游戏，按△键可更换同伴的作战方针，其他按键则对应已装备的战斗道具

战斗界面



1. 小地图，红色为敌方机体，通常来说，除非自己使用狙击枪站在后方位置，否则小地图实用性并不高
2. 同伴机体的头像和血量
3. 必杀槽，在电量有剩余的情况下，攻击命中敌人时会增加，地图上有时也会出现增加必杀槽的道具
4. 机体的剩余血量
5. 机体的剩余电量
6. 气力槽，冲刺和攻击都会消耗，一段时间不使用消耗气力槽的动作时会快速回复，当气力槽耗光时一定时间内攻击力和移动能力大幅下降并无法进行冲刺，效果持续到气力槽自动回复为止
7. 当前使用的武器
8. 备用武器

战斗道具

选择“**カスタマイズ**”→“LBX **カスタマイズ**”→“**バトルアイテム**”后进入道具菜单，在这里玩家可以为 LBX 装备三个以供在战斗中使用的战斗道具，战斗道具分为回复类（绿色药丸）、和攻击类（红色药丸），每种道具都有携带数量限制，因此无法在战斗中使用道具流打法了，觉得战斗太难实在打不过的玩家建议去练练级再来挑战。

技能

本作新增的要素，随着角色等级的提升，角色可以学会各种技能，装备后能明显提高角色的作战能力。战斗获胜后已装备的技能可以获得熟练度，达到一定程度可以升级，随着技能等级的提升其发挥的效果也会随之提升。

必杀技

在习得必杀技之后，在菜单界面选择“**カスタマイズ**”→“LBX **カスタマイズ**”→“必杀**ファンクション**”可进入必杀技菜单，在这里将必杀技装上之后才能在战斗中使用，必杀技的安装数量和种类与内部组件的核心储存器挂钩。本作仍然有普通必杀技和超必杀之分，使用必杀技要消耗对应数量的必杀槽（Cゲ－ジ），普通必杀技使用后会马上释放，不过敌人可以防御或躲避。对手使用必杀技时我方也可以通过按键回避。值得一提的是，虽然普通必杀可以被回避，但只要在敌人倒地的时候使用就可以 100% 命中。

超必杀技使用后会进行一段时间的蓄力，蓄力期间受到强烈攻击时会被打断，不过蓄力时受到的攻击不削减 LP，完成蓄力后发动超必杀技，无视对手距离造成伤害。后期的敌人也会使用超必杀技，此时一定要猛攻打断其蓄力。



攻击

除了远程武器枪械外，所有的武器都可以进行连击，在本作中只要对手不受身就可以持续不断地对其进行攻击。进行攻击会消耗气力槽，不过只要控制好攻击节奏，可以做到敌人未起身之前蓄满气力槽然后继续攻击。注意攻击倒地的敌人攻击力会稍稍减少，不过如果能进行持续攻击可以压到对方几乎无法起身，因此压着倒地的敌人继续攻击在本作中是非常值得的。所有的武器都可发动蓄力攻击，蓄力时是不影响气力槽的回复的，某些武器（例如双手持剑）可以通过普通攻击配合蓄力攻击非常有效地压制敌人。

终极破坏

在对手 LP 不多时使用必杀技就会形成终极破坏，终极破坏不但可以造成更高的伤害，并且在战斗结束后还能获得额外的奖励，游戏后期的排位战需要通过这个手段来不断获得强力部件强化自己才能顺利完成更高难度的挑战。

武器

游戏中的武器分为剑、枪、拳刃（ナックル）、锤（ハンマー）、单手枪、双手枪、火箭筒（ランチャー）、武器腕八大类。其中拳刃、锤、双手枪、武器腕都是双手武器，装备后就无法再装备增加防御的盾，因此最好给移动速度快的机体装备这类武器。注意武器腕本身也是双手的换装部件，装备之后会强行拆掉其他手臂。

每种武器都有对应的物理属性和附加属性，物理属性分为斩、贯和冲三种，如果机体的优点属性和武器的属性吻合就会有攻击提成，如果对手的弱点属性恰好是我们的优点属性的话，那攻击伤害就非常可观了，在战斗前最好先查看一下敌人的弱点属性，然后再有针对性地更换自己选用的武器。

附加属性分为火、水、雷、光四种，附加属性也会对伤害有所加成，并且还能附加各种异常状态，例如火属性的过热、水属性的浸水、雷属性的麻痹等。做好物理和附加属性的对策可以让战斗的难度大幅降低，下面是本作的几种异常状态，除了スタン外，其它的异常状态都可以用对应的道具解除，但由于战斗只能携带三种道具，而且所有的异常状态在一定时间后都会自动恢复，因此建议各位不要浪费道具栏。

状态名	效果
オーバーヒート	一定时间内不能攻击、冲刺和使用必杀技
フリーズ	一定时间内行动不能，受到攻击后解除
ジャミング	一定时间内机体不受控制
カメラ汚れ	给玩家造成视觉障碍，影响视野
スタン	一定时间内行动不能

遇敌模式

游戏中共有三种遇敌模式。第一种和初代作品类似，就是控制角色在地图上行进，不过敌人全部为可见式，不想战斗可以尽量绕开，不过敌人跑得比玩家快，一旦被敌人盯上就迟早会进入战斗。第二种遇敌模式是走格子，格子上有红灯的地方碰到必定会遇敌，除了红灯，格子中还有会到处移动的LBX，碰到后也会进入战斗，并且这种战斗无法逃跑。在这种遇敌模式里，玩家往往还要开启场景中的各种开关来搭路或者开启前往深处的门。第三种遇敌模式就是LBX迷宫战，详情参见前文的“LBX迷宫战”部分。

大型BOSS战

由于大型BOSS的体型巨大，用近战武器的话很难给予其高伤害，再加上本作的视角问题，近战情况下很容易被莫名其妙地屈死。所以推荐的武器为狙击枪，战斗前带好回复道具（包括僚机也要带），战斗开始后就躲在远处狙击，大型BOSS一般有几个可攻击部位，按△+L/R键就能准备切换到想攻击的部位（用方向键←或→切换的话不能准确切换）。当把BOSS的几个部位都破坏后，其核心部位会变红而且冒烟，此时攻击核心部位能给予大伤害。

支线任务

任务编号	任务名	完成方法	奖励
001	落としちゃった	1.在商店街的キタジマ模型店里跟沙希对话；2.在商店街ゲームセンター前的汉堡店前与橙色衣服NPC对话，得到“沙希のバッグ”；3.回模型店跟沙希对话完成任务	金钱20000C
002	あの顷は……	在トキオシア的公园里与NPC星山对话发生战斗，胜利后完成任务	金钱10000C
003	谜のデータ	1.在日本的ミソラタウン驿找到委托人雾野，取得“暗号データ”；2.在トキシオキデパート的旧シーカー本部找到宇崎，对话完成任务	ファラオブレード（剑）
004	解析されたデータ	1.在トキシオキデパート的旧シーカー本部找到委托人宇崎打听；2.在アキハバラ的里通り找到蓝衣男子发生战斗；3.胜利后回到旧シーカー本部找委托人宇崎完成任务	アヴェンジャー（枪）
005	实验机の在り处	1.在日本トキオシアデパート的地下停车场找到NPCゴロツキ发生战斗；2.胜利后回到旧シーカー本部找委托人宇崎完成任务	クォンタムZⅡ（モーター）
006	暗取引	去A国Nシティ的57番街找到委托人宇崎，战斗胜利后完成任务	破岩刃・怒愚魔（剑）
007	新たなLBX	1.在トキシオキデパート的旧シーカー本部找到委托人宇崎，然后进入仓库；2.消灭仓库内所有敌人后完成任务	宇崎拓也加入
008	胜负だ！	在日本的トキオシア公园里找到乡田发生战斗，胜利后完成任务	SETハカイオー怒愚魔
009	パワー胜负だ！	1.在日本的トキオシア公园里找到乡田，得到“果たし状”；2.在留言板里回复青岛カズヤ；3.在中国的ドラゴンタワー二层找到NPCガトー发生战斗；4.在留言板里回复乡田。5.在中国的繁华街里找到乡田完成任务	フォトンα（コアメモリ）
010	エジプトは迷路?	1.到エジプト的市街地 バザール找NPC売り子打听；2.在エジプト的市街地 里通り找穿粉红衣服的NPC打听；3.在エジプト的市街地 表通り找到乡田完成任务	SETシン・エジプト
011	MCの腹痛	1.到日本ミソラ商店街的ゲームセンター前找穿西装的NPC取得胃药；2.在アルテミス（举行世界大赛的地方）找到乡田完成任务	チャンスリチャージ（药物）
012	巨大LBX	1.在日本商店街的咖啡店里找到乡田对话，战斗胜利后完成任务	乡田ハンゾウ加入
013	辻斩りLBX	1.在日本ミソラタウン的住宅街里找到矢壁塀太，对话后完成任务	SETナイトメアフィアー
014	辻斩り调查	1.在日本商店街的ゲームセンター前找到NPCアオイ；2.在商店街的模型店附近找到NPC大辻；3.在商店街的ゲームセンター内找到NPCヤマト。4.在商店街的クレープ屋前找到矢壁塀太完成任务	スタンマイン（战斗道具）
015	辻斩り捕获作战	1.在日本商店街的ゲームセンター内找到ハル发生三连战；2.胜利后到章鱼烧店（就在刚才游戏厅的旁边）附近发生剧情战斗，胜利后完成任务	アサルトAR5XⅡ（机关枪）
016	辻斩りの手挂かり	1.在日本的ミソラタウン驿找到NPCケイゴ；2.在日本商店街的クレープ屋前找到NPC岸本；3.在同区域的ゲームセンター前找到NPCノリユキ；4.在住宅街找到NPCキクカ；5.在ゲームセンター前找到矢壁塀太完成任务	フォークラスター（导弹）
017	気になる容疑者	在日本商店街的ゲームセンター前找到NPCノリユキ发生战斗，胜利后完成任务	仙道ダイキ加入
018	足りないLBX	1.在A国Nシティ中央公园的雕像处找到委托人；2.在イギリス的ブリタニア时计台的最上阶找到穿蓝衣服的NPC，得到“美しいヘッドパーツ？”；3.在オーストラリア的水中ミュージアム找到穿黑衣服的NPC，得到“纤细なアームパーツR？”；4.在日本的タイニーオービット社内找到谷田贝，得到“优雅なアームパーツL？”；5.在A国Lシティ的オメガダイン里找到委托人完成任务	四圣兽ビャッコ（拳套）
019	美しいLBX	1.在A国Nシティ的中央公园的雕像处找到委托人发生战斗，胜利后完成任务	神谷コウスケ加入
020	落し物を探せ	1.在日本商店街的キタジマ模型店附近找到委托人；2.跟ミソラタウン驿的某女NPC对话，得到LBXカード；3.回到模型店附近找委托人完成任务	トライピラーⅡSP（コアメモリ）
021	カードの持ち主	在日本商店街的キタジマ模型店附近找到委托人发生战斗，战斗胜利后完成任务	机枪ディアブロ（枪）
022	胁迫状	1.在日本商店街的キタジマ模型店附近找到委托人，得到“LBXカード”；2.前往住宅街找到NPCタイガ；3.回到模型店附近找到八神英二完成任务	灵刀クサナギ（剑）
023	危险なLBXカード	1.在日本住宅街找到八神英二；2.自动进入ビル内部地图，通过关卡后完成任务	SETクノイチ二式
024	逃亡した主犯格	1.在エジプト的カイル市街地表通り找到矢壁塀太；2.在カイル市街地里通り找到八神英二，战斗胜利后完成任务	八神英二加入
025	マスクドBの手纸	在A国Nシティ中央公园里找到マスクドB，战斗胜利后完成任务	エンフォーサー（剑）
026	マスクドJの依赖	在日本タイニーオービット本社内的レベル4研究室里找到マスクドJ，战斗胜利后完成任务	オニキリ（剑）
027	マスクドMの届け物	1.在日本ミソラタウン的住宅街里找到マスクドM，得到“特制お便当”；2.在留言板里回复八神英二；3.在タイニーオービット本社内的レベル4研究室里找到マスクドJ；4.在中国的繁华街里找到マスクドB；5.回到住宅街里找マスクドM完成任务	古龙の爪（拳套）
028	マスクドJの再依赖	在日本タイニーオービット本社内的レベル4研究室里找到マスクドJ，战斗胜利后完成任务	V2ランス（枪）
029	怒りのマスクドM	1.在A国Nシティ中央公园里找到マスクドM；2.在关卡成功抓捕マスクドB和マスクドJ；3.完成关卡后发生战斗，胜利后完成任务	レジェンドソードⅡ（剑）
030	マスクド一家の依赖	在アルテミス（举行世界大赛的地方）找到マスクド一家发生3连战，胜利后完成任务	マスクドB、マスクドJ和マスクドM加入



文 纱迦　美编 心の永恒

系统篇

攻略透解 继《Namco x Capcom 梦幻大决战》之后，Monolithsoft 为玩家带来了又一款梦幻般的作品。本作是集合了 NBGI、Capcom、SEGA 这三大厂商旗下诸多知名游戏角色的战棋游戏，单看出场阵容足以吓脱你的下巴。游戏的玩法也别具一格，战斗时还带有朴素的动作要素，与普通的战棋游戏有较大区别。游戏流程较长，一周目通关约需 55 小时，还有厚道的二周目设定，不过相信对于各位早已被爱补正到 +MAX 的玩家来说，这点时间真是飞一般地就过去了！ 通关时间：55小时左右

跨界计划	NBGI	策略角色扮演
3DS	プロジェクト クロスゾーン	日版
	2012年10月11日　1人	6280日元
	无对应周边	对应玩家年龄：12岁以上

操作说明

战场部分

键位	操作
滑杆	控制角色和光标移动/改变角色朝向
十字键←/→	转动视角
十字键↑/↓	视角拉远/拉近
X	调出指令菜单/菜单翻页
Y	救援/破坏/开启/切换援护角色
B	待机/取消
A	攻击/对话/确定
L/R	切换攻击目标
START	切换通常技/复数技
触摸屏	自由光标模式，用于查看地图

战斗部分

键位	操作
A	通常技（配合十字键/滑杆）
B	取消必杀技/复数技演出画面
Y	必杀技
L	单人攻击
R	援护攻击
START	战斗结束

和《机战》一样，本作也存在着不少快捷操作。例如按住 R+A 键可令对话快进，同时按下 L+R+START 可令游戏快速复位，复位时按住 START 键可以跳过标题界面直接读取中断存档。敌我双方的必杀技 / 复数技的演出画面可以按 B 省略，不过不能完全跳过，只是会直接跳到最后一击。此外角色移动时按 B 可以加快移动速度，这点比较容易被忽视。

特殊系统

本作与其他战棋游戏相比有不少独有设定，即使你是玩惯此类游戏的老手也需要注意一下。

1. 本作战斗时的行动顺序并不是按照敌 / 我方回合来行动的。在战场上未行动的角色头顶上有数字，这个数字代表其行动顺序，下屏幕上也会从左到右显示敌我双方的行动顺序。行动顺序按照敌我双方的速度（SPD）而定，SPD 越大的行动越靠前。场上的全部角色行动过一轮后自动进入下一回合，无论哪个关卡，回合数超过 99 后便会自动 GAME OVER。

2. 我方角色在一次行动中可以进行多项指令，不但可以在移动范围内自由移动，而且可以无限使用破坏、开启、道具、特技等指令，惟有攻击、会话、救援指令过后才会令本次行动结束。不过部分关卡中破坏特定物体会出现敌人，这种情况下破坏者会强制待机。

3. 轻推滑杆可以改变角色当前的朝向，从敌方的侧面或背面发动攻击时造成的伤害值相比正面更大。

4. 敌我单位周围 4 格范围（即上下左右）为该角色的 ZOC（支配区域），角色在移动时不能直接通过敌方的支配区域、需要绕路而行。如果两名角色相隔 1 格站位，则他们之间的区域敌人就无法通行。

5. 当我方队员 HP 降为 0 后就无法行动，在 XP 超过 100% 的前提下，控制其他同伴面朝无法行动的角色按 Y 键就能进行救援，使其以 HP 最大值 50% 的状态恢复。这也是惟一一种让无法行动的角色重回战场的方法，不过 HP 变为 0 的队员除了不能行动之外，没有其他的额外惩罚和损失。如果是在临近过关时阵亡，其他人就算不管也没有什么问题。

指令菜单

在我方角色行动时按下 X 键可以打开“指令菜单（コマンドメニュー）”，按 X 键可以进行翻页，具体如下。

特技（スキル）：消耗 XP 发动指令型特技，无法发动的特技呈灰色表示。自动发动的技能（有 AUTO 标记）不能主动选择使用。

道具（アイテム）：使用消耗型道具，分为三类，HP 回复、XP 回复和异常状态解除类，按←、→键进行切换，每种道具最多只能持有 20 个。道具按使用对象又可以分为仅对使用者有效和可对我方任意一人使用这两种。

状态（ステータス）：查看单位的基本能力、招式和特技等状态，在自由光标模式下选定敌人按 A 同样可以查看其状态。

存档（途中セーブ）：保存中

断存档，战场界面的中断存档只能保存 1 个。

单位一览（ユニット一览）：浏览敌我的单位列表，可以直接看到其等级、血量和行动顺序，选择角色后按 A 键也可以查看其状态。

胜败条件：查看本关的胜败条件。

基本资料（データベース）：可以查看教学指南（チュートリアル）和事典。顺带一提的是本作的角色事典非常厚道。

系统设定（システム设定）：一周目只能设定背景音乐（BGM）、音效（SE）、语音（ボイス）的声音大小，战斗中是否显示招式名称、KO 演出特效以及回合开始时有无语音。一周目通关后可以开启最后两项，分别是音乐鉴赏和改变战斗音乐。

整备画面

在完成每一话的战斗后都会进入整备画面（インターミッション），按 X 可以进行翻页，除了状态（ステータス）、基本资料（データベース）和系统设定（システム设定）这 3 项之外，另外独有的 5 项指令功能如下。

单位设定（ユニット设定）：对双人单位和单人单位进行自由编成，按 X 键可以解除全部配组。

装备设定：对双人单位进行装备，提升各项基本能力或是获得某些特性。可装备道具分为“装备品”和“饰品（アクセサリ）”两类。

存档（データセーブ）：储存当前记录，存档最多可存在 15 个，按 Y 可以消除存档，

练习（トレーニング）：进行战斗练习，玩家可自由指定出战的双人单位、单人单位、援护单位，并设置敌方的重量、防御槽和我方的初期 XP 值。

特典道具（特典アイテム）：



输入密码交换特典道具。游戏初回版附赠的道具“ジエイド・メダル”就需要在本作的官网输入正版说明书背后的密码，才能得到交换码。特典道具在各个存档间共通，但每个道具交换码只能使用一次。

角色能力

本作中的我方的作战单位分为双人（ペアユニット）和单人（ソロユニット）两种，双人单位即作战的主体，有等级的设定，等级上升之后除了增加能力，还会学会新的招式和特技。单人单位没有等级和能力的概念，招式和特技都是初期就有的。单人单位不能单独出战，必须和一个双人单位搭配之后才能在战斗中按 L 召唤出来进行单人攻击。下面先来看看双人单位的基本能力。

Lv	当前等级
HP	角色的体力（两人共用一条HP槽）
XP	可视为必杀槽，最大为150%（全员共用）
ATTACK	攻击次数，初期为3，习得新招式后会自动加1，最大为5
ATK	攻击力，影响攻击敌方造成的伤害值
DEF	防御力，影响受到敌方攻击时自己的伤害值
TEC	技术力，影响异常状态的发生率
SPD	速度，影响角色的行动顺序
EXP	当前经验值
NEXT	离下次升级所需的经验值
移动	角色的移动力

敌方作战单位则全部是单人单位，拥有 3 种特定数值，它们分别是：

EP	可视为敌人的XP槽，敌方全员共用
重量	分为超重、重、普通、轻4种类型。敌方的重量决定了战斗中其被我方攻击时的浮空高度和下落速度
防御槽	我方在发动攻击时需先耗尽敌人的防御槽，才能对其HP造成实质性伤害并造成硬直

战斗篇

画面解说



①交叉攻击图标　②伤害值　③连击数　④敌方HP
⑤敌方防御槽　⑥我方通常技招式（暗淡的表示已用过）
⑦我方XP　⑧剩余攻击次数

攻击方式

我方的攻击方式分为 5 种：通常技、必杀技、复数技、单人攻击和援护攻击，而敌方的攻击方式则只有前三种。

通常技：按 A 键发动，不消耗 XP 且会令 XP 槽增加。配合十字键的 4 个方向可以使出 5 种招式，初期只有 3 种。一次战斗中使用完全部通常技，则可以获得多用一次通常技的奖励。我方的通常技全部是单人技，而敌方的通常技可以是范围技。仅对单人有效的通常技会遭到反击。

必杀技：需要消耗 XP 100% 才能发动，无视防御但不能和单人攻击、援护攻击并用。发动方式是在战斗中按 Y 键，可以在通常技用完之后追加，不过一旦使用之后即使还剩余有通常技的次数也不能再进行攻击，而且也会遭到反击

复数技：对多个目标发动的必杀技，同样会消耗 100%XP。复数技无法防御，无法反击，但也无法打出会心一击。发动方法是在战场中按 START 键，不能在进入战斗后发动。复数技虽然是范围技，但和《机战》的无差别地图炮不同，只能在射程中选择 2 ~ 4 个目标进行攻击，最低必须有两个目标时才能发动。

单人攻击：原文是**ソロアタック**，即指召唤同队的单人单元出来攻击。单人攻击不消耗任何东西，但一场战斗中只能使用一次。部分特技可以增加一次单人攻击的次数。

援护攻击：原文是**サポートアタック**。我方队员发动攻击时如果周围一圈的 8 格内有同伴存在时（无论其行动是否结束，也无论射程是否符合要求）就可以在战斗中按 R 发动援护攻击，有多个同伴时可以按 Y 键可以切换援护角色。援护攻击和单人攻击一样，不消耗任何东西但一场战斗中只能使用一次，部分特技可以增加一次单人攻击的次数。



PXZ花絮1　在本作中登场的三岛平八同样采用的是《铁拳 TT2》的年轻版，至于原因也和《铁拳 TT2》里三岛平八结局所透露的一样：喝了返老还童药。这是因为为三岛平八配音的乡里大辅已经于 2010 年 1 月 17 日去世了。乡里大辅那低沉有力的声音，至今还没有人能够模仿。

应战行动

当敌方对我方展开攻击时，玩家可以选择以下4种应战行动。注意敌我双方在承受复数技攻击时均不能应战，但敌方可以反击我方的必杀技，而我方面对敌方必杀技的时候不能应战。

反击：完全承受对方的攻击、过后再消耗XP 20%展开反击，反击次数为角色的最大攻击次数-2。不能用复数技进行反击，反击中也不能使用援护攻击，但可以发动单人攻击和必杀技。注意如果陷入特定异常状态则会取消反击的机会，但不会消耗XP。

防御：消耗XP20%展开防御，可以令伤害减半，并防止任何异常状态。

完全防御：消耗XP60%进行彻底防御，受到的伤害为0且不会进入异常状态。

应战しない：完全承受对方的攻击，不消耗XP。在选择应战行动时直接按B亦可发动。

异常状态

本作只有4种异常状态，除了战斗结束后自动解除的崩し状态外，其他3种异常状态都可以通过特技和道具来解除。

中毒：简称毒。次回合轮到该角色行动时受到HP最大值20%的伤害，之后自动解除中毒状态。当所剩HP不足最大值的20%时，HP将会变为1。

崩し：简称崩，无法发动反击。我方角色如果被打成该状态，即使事先已经选择了反击也会被强制取消。该状态在战斗结束后就会自动解除。

气绝：简称气，当敌方气绝时，被我方攻击第一击无视防御槽且必定发动会心一击（对复数技无效）；当我方气绝时，无法选择任何应战指令。下一次轮到该角色行动时自动解除气绝状态。

封印：简称封，敌方对我方专用的异常状态。我方作战单位被封印后无法使用指令型特技或道具（自动型特技不受影响），次回合轮到该角色行动时自动解除。这是最危险的异常状态，有时关键角色被封印后会导致作战计划崩盘。

动作要素

本作沿袭了《无限的边境》系列”的战斗系统，在战棋游戏的基础上又加了少量动作要素。首先，本作非常强调连击，连击除了会带来更好的战后奖励，更重要的是能够让敌方一直处于受创状态。特别是对于那些拥有防御槽的敌人来说，一旦从连击中落地，防御槽就会立刻恢复，这样我方势必要多花费一些攻击机会来二次破防（不过二次破防可以拿到回复道具），影响了攻击输出。而连击是否成立，就要看敌人的位置、重量以及我方的攻击判定等一大堆因素，出招的时候很有讲究。

其次，本作的会心一击系统与众不同。本作的会心一击被定义为在敌人即将落地的瞬间攻击命中，成功后会出现CRITICAL字样，伤害值也会以黄色表示。通常技、援护技、单人技乃至必杀技都可以触发会心一击，其中最简单的当属必杀技，因为必杀技发动瞬间画面是静止的，只要玩家看准敌人落地瞬间按下Y即可。而其他技巧由于发生时间各不相同，需要玩家对其有深刻认识后才能准确命中。注意会心一击成功后并非接下来所有的攻击都算会心一击。



第三是鞭尸。将敌人打死后只要敌人的尸体不落地，玩家就可以继续追击。鞭尸的意义主要在于可以赚取更好的战后奖励，此外也可以回收更多的XP槽。但尸体的落下速度会加快，一旦落地就会立刻消失，因此玩家必须看准时机采用合理的追击才能尽情鞭尸。如果能打出会心一击或交错攻击，则尸体一定不会落地。

XP槽



要说本作和其他战棋游戏最大的不同，纱迦觉得应该就是XP槽了。XP槽在本作中的作用非常大，它既相当于《机战》的精神点数（发动指令型特技），又相当于格斗游戏的必杀槽（发动必杀家、复数技），而这么重要的一个东西居然是全员共通的。不过全员共通的好处就是可以拆东家墙补西家，A打出来的XP槽可以留给B用，如此一来赚XP的和用特技及大招的人各司其职，不用像其他战棋游戏那样要到该角色下一回合才能用。

XP槽的上限为150%。大量行动可以令XP槽增加，包括攻击敌人、受到攻击、使用道具、战后奖励等等，但这些行动只能让XP槽涨到100%，100%以上要想再次增加就必须借助交错攻击。当通常技、单人攻击和援护攻击中的任意两种招式同时命中敌人时，就会进入“交错攻击（クロスヒット）”状态。该状态下敌人的位置基本被固定在一处（有例外），除了能快速稳定地打出高连击外，更重要的是这是XP槽突破100%上限的惟一方法，最多累积到150%。交错攻击状态下的连击数会另外单独计算，对战后的XP累积同样有加成效果。

交错攻击非常实用，但也有缺点，那就是由于敌人的位置固定，是无法发动会心一击的。有时候在交错攻击途中会出现CRITICAL的标记，这只是之前的攻击为会心一击的遗留产物。由于援护攻击、单人攻击的威力相当低，所以如果单纯只是追求威力的话，使用交错攻击反而会让伤害大减。

战后奖励

战斗结束后系统会对本次战斗进行结算，具体分为5项：

①MAX HIT：最大连击数，战后XP回复该数值的10%；

②CROSS HIT：“交错攻击”状态下的最大连击数，战后XP回复该数值的10%；

③CRITICAL，每发动一次会心一击，经验值增加5%，同一招里不管打出多少个黄色伤害都只算一次会心一击；

④SPECIAL ATTACK FINISH：以必杀技击倒敌人，经验值增加20%；

⑤MULTI ATTACK FINISH：以复数技击倒敌人，每击倒一个、XP增加10%。

玩家鞭尸的数据对战后奖励的标准依然适用，但战后奖励的数据无法突破XP 100%的上限。此外击倒敌人都能够得到固定的掉落品，敌人身上的道具可以从敌人资料中直接看到，将其打倒后可以必定获得。如果敌人资料中身上没有显示道具，那么打倒敌人后将会拿到回复道具。一次攻击中对敌人造成二次破防后也能得到回复型道具，但每次战斗中仅限一次。

PXZ花絮2 《丧尸围城》的弗兰克拥有拍照的绝技，根据照片内容的不同，可以获得性感、暴力、戏剧、搞笑这4种评价。本作中每逢有大胸女性登场时，弗兰克都会忍不住拍上一张，评价自然是性感，当我方胸围第一的神夜登场时更是连拍数张。不过呢，也有登场照片被评为戏剧的我方女性……

心得篇

全角色实用招式推荐

姓名	破防	加气
小吾郎&美依	←A	↑A
春丽&モリガン	↓A	A/→A
アキラ&パイ	↓A	A
フランク&レイレイ	A	←A
零儿&小牟	↓A	→A
ソ–マ&アリサ	→A	→A
ジェミニ&エリカ	→A	→A
ゼファ–&リ–ンベル	A	←A
カイト&ブラックロ–ズ	←A	↓A
リュウ&ケン	↓A	←A
大神&さくら	←A	A
ダンテ&デミトリ	↓A	↑A
ハ–ケン&神夜	←A	→A
ユ–リ&エステル	→A	↑A
クルト&リエラ	↓A	A/↓A
仁&シャオユウ	←A	A
トウマ&シリル	→A	A
KOS–MOS&T–elos	←A	↑A
エックス&ゼロ	↓A	A
クリス&ジル	↓A	←A

表中“破防”指推荐破防的通常技，以“对 5 格防御值造成的破防效果大”为优，如果破防效果相同则以“对敌 3 格防御值时造成伤害多”为优，伤害接近的情况下以“敌无防御值时造成伤害少”为优。

加气是指蓄 XP 槽的效率，这个数值可以在游戏的招式说明中直接看到，不过部分说明和实际情况并不相符，表中是纱迦测试的结果。实战中根据敌人重量、位置的不同以及我方特技、装备的加成，实际增加的 XP 会和招式说明有出入。

战斗重点



每次攻击前，我们应该根据战况来想好这次战斗的重点是什么，然后针对性地采取进攻，这样方可收到最大效果。下面简单举上几例。

通用战法：由于本作中 XP 的作用非常高，所以在除掉给 BOSS 最后一击、只有用最大伤害才能干掉敌人的情况下，都是优先以赚取更多 XP 为考量。于是可以派生出一种以 XP 为最优先考虑的通用战法，适合绝大部分情况。具体方法为：普通技→单人技（或援护攻击）→普通技 ×N→交错攻击结束后援护攻击（或单人技）→普通技收尾。

这种战法的好处在于可以最大限度地延长交错攻击的时间，这样无论是战斗中还是战斗后都可以获得最大的 XP 收益。一般情况下普通技发动后就可以马上发动单人技（或援护攻击）了。如果敌人有防御槽，那么你需要先用推荐的破防技，在破防瞬间发动单人技（或援护攻击）。本作中的敌人绝大部分都只有 3 格或更低的防御槽，用上面推荐的破防技已经足以应付。

经验值 / 伤害优先：经验值优先的情况多见于对 BOSS 的最后一击。由于只有会心一击和必杀技终结对经验值有加成，所以这种情况下就算弃用单人技和援护攻击也是可以的。尽可能地用通常技打出会心一击，最后再用必杀技收尾，就可以获得最大收益。

伤害优先的情况多见于 XP 槽已达到或接近 150%，却又没有好的特技可用时。这种情况下同样是以会心一击为主造成的伤害比较大，因为无论是单人技还是援护攻击的威力都很低。

反击：本作中反击次数为最大攻击次数 -2，这也代表着每个角色的反击次数最多只有三次。虽然有特技和装备能够增加反击次数，但最多也只能增加 1 次，这样最高只能反击 4 次，所以一定不能通过出完所有通常技来获得追加的机会。在这种情况下，玩家就不必拘泥于像平时战斗那样将不同的通常技各用一遍，而是可以选用威力大或加 XP 多的招反复使用，具体可以视情况而定，如果威力又大而且加 XP 又多那就没必要犹豫了。而且反击时敌方不会有防御槽的设定，所以可以一上来召唤单人技然后狂轰之。

特殊情况：通用战法是以最大限度地延长交错攻击时间为前提的，因此不可避免地会因为会心一击机会减少而降低攻击力。不过在两种特殊情况下，玩家可对通用战法稍作修改。

第一种情况是 XP 槽很少的时候，如果玩家认为无论如何都不可能将 XP 槽打至 100% 以上，可以考虑一开始（或破防后）就一口气连续发动单人技和援护攻击。如此一来交错攻击时间会减少，但由于无法达到 100% 以上，所以增加的 XP 是一样的。而快速结束交错攻击后，接下来就可以尝试用会心一击来增大伤害。

第二种情况是 XP 槽接近 100% 时。这种情况下应该先用通常技将 XP 槽打到 100% 后再按通用战法那样延长交错攻击时间，如此一来可以确保全部交错攻击都出现在 100% 之时，最大限度地获得 XP。

由于战况千变万化，虽然上面介绍了好几种情况，但并不代表玩家可以在任何时候套用以上几个公式，正所谓“运用之妙，存乎一心”，大家可以根据自己的实际情况来开发适合自己的战术。

零散心得

道具流战法：相信不少玩家都和纱迦一样，有着玩战棋游戏不到万不得已不用道具的心态，不过游玩本作时大可不必报如此想法。本作的道具非常强力，只要使用者没有中封印状态，就可以对场上我方的任何队员使用道具，而且本作的道具都是按百分比进行回复的，这使得游戏初期的道具也可以用到最后。当然更重要的是，本作打死敌人必掉道具，而每种道具的上限只有 20 个，一句话：“不用白不用！”当然正常情况下还是应该节省道具，这样到了后期关卡可以节省不少时间，例如狂吃道具然后放复数技。

XP 槽的管理：本作的 XP 槽非常重要，不过这并不代表玩家就应该省吃俭用，因为本作回收 XP 槽也是很简单的一件事情，到了后期我方一次攻击能出 6 个通常技，配合单人技、援护攻击，回收四五十点 XP 不在话下，如果此时玩家的 XP 槽已经达到或接近 150%，自然可以在攻击前大方地用掉一些。早期玩家可以多用单体 30%HP 回复的特技，到后期有全体回复技之后就可以把 XP 投入到加攻加防这样的辅助效果中。



毒攻击：本作的毒属性可以一次性削减最大 HP 的 20%，对于那些 HP 动辄上十万的 BOSS 来说效果惊人。虽然不少 BOSS 都拥有毒属性无效的效果，不过不免疫毒属性的 BOSS 也是大有人在。我方拥有毒属性攻击的有 3 组，分别是**ソ－マ&アリサ**（援护攻击）、**ゼフア－&リ－ンベル**（援护攻击）、沙夜（单人技）。从实用效果来看，肯定是两个援护攻击比较靠谱。玩家可以为其装备上增加 TEC 的饰品，再配合援护攻击 +1 的特技，可极大地提升毒攻击的成功率。不过注意毒攻击即使成功，也必须轮到 BOSS 行动时才能扣血，所以如果是那种很快就能干掉的 BOSS，倒不如直接秒杀更加省事。

编成准则：本作的队伍编成最需要注意的一点就是：同一组队员的特技 / 装备的性能不要重复。这是因为本作中相同效果的特技 / 装备，其特性无法累计。所以一旦出现这种情况，就会造成资源浪费。另外需要注意的是同一组合拥有多个自动特技时，必定发动的自动特技会优先发动，这点是经常容易被忽略的。

除此之外，一般来说射程 +1 的队员应该和 3 格射程的组合搭配，因为本作的敌人多为 3 格射程；两格射程的组合因为加了射程也没用，倒不如和有取消敌方

PXZ花絮3 第 25 话当大神和樱习得新必杀技让不死樱的灵力安定下来之时，从心怀感激的神夜身上顿时冒出了《樱大战》系列”经典的好感度上升音效，然后樱立马就摆出了更加经典的生气鬼脸，看到这里想必各位樱战 FAN 都会被感动吧？

反击的队员搭配。而有 XP 上升率增加 30% 的队员应该是拥有高 XP 回收率的组合搭配。

回复要员：本作的回复要员有三组，分别是**ジェミニ＆エリカ**、**ユ－リ＆エステル**、**ハ－ケン**＆神夜。**ジェミニ＆エリカ**的**エヴァンジル**（29 级学会）和**ユ－リ＆エステル**的**ナ－ス**（19 级学会）可以消费 80% 的 XP 令全员回复 30% 的 HP。而**ハ－ケン**＆神夜的爱（38 级学会）可以消费 130% 的 XP 令全员完全回复。虽然这些技能非常强大，但消费 XP 高是个问题，所以需要配合一些 XP 轻减的手段。单人队员中只有**ワルキュ－レ**有类似技巧，即 HP 在 50% 以下时使用指令型特技的 XP 消费量减少 20%，所以玩家可以毫不犹豫地将**ワルキュ－レ**与以上三组回复要员编成一组。不过该技能发动还是有一定条件，待在第 35 话拿到**フェアリィリング**（DEF-5/ 使用技能时 XP 消费量减少 20%）后，就可以永久性地装备给**ハ－ケン**＆神夜，这样只需 104% 的 XP 即可发动爱，相当超值。

辅助要员：由于没有全员增加 SPD、ATK、TEC 的特技，所以拥有全员增加移动力和防御力的特技的队员称得上是辅助要员。大神＆**さくら**以及**フレン**拥有全员移动力 +2，在前期非常有用。不过在第 23 话**うらら**加入之后，这两位就可以歇着了。**うらら**拥有 XP120% 以上时全员移动力 +2 的自动特技，十分实用。

大神一郎（队长**コマンド・山**，27 级学会）和沙夜（妖狐**の嗫き**）是全员防御力 +2 的特技，不过比较坑爹的是本作中该特技的效果虽然可以持续到下一回合，但一旦轮到队员行动，该效果就会立刻消失。个人建议有了**フェアリィリング**之后，把沙夜和**ハ－ケン**＆神夜编在一组，这样基本上可以应对大部分情况了。而小吾郎＆美依（黄龙寺家**の**血，43 级学会）、**エックス**＆**ゼロ**（负**けない**爱，43 级学会）在 XP 等于或小于 100% 时同样拥有 XP 消费量减少 20% 的效果，也可以考虑和沙夜编在一组，不过必须是在轮到他们行动之时 XP 就已经等于或小于 100%，该特技才会发动效果，想临时通过消耗 XP 来达成该效果是不行的。

辅助要员中还有一个不容忽视的角色，那就是**ゼンガ－**。他拥有全员 XP 上升率增加 30% 的强力自动特技，只不过发动几率为 20%。虽说可以通过反复存档读档来确保，但还是比较麻烦的。

流程攻略

本作的流程由 5 个序章和 41 话主线构成，由于序章难度很低，本文将不再进行介绍。

第1话 黄龙寺家にようこそ

干掉最初的两名敌人后，喷泉东侧出现敌援军。几个飞行系的敌人会主动靠近，玩家可以守株待兔。**アイン**和身边的**オロス・エイプ**要等玩家击倒两只**カマイタチ**后才会开始行动。

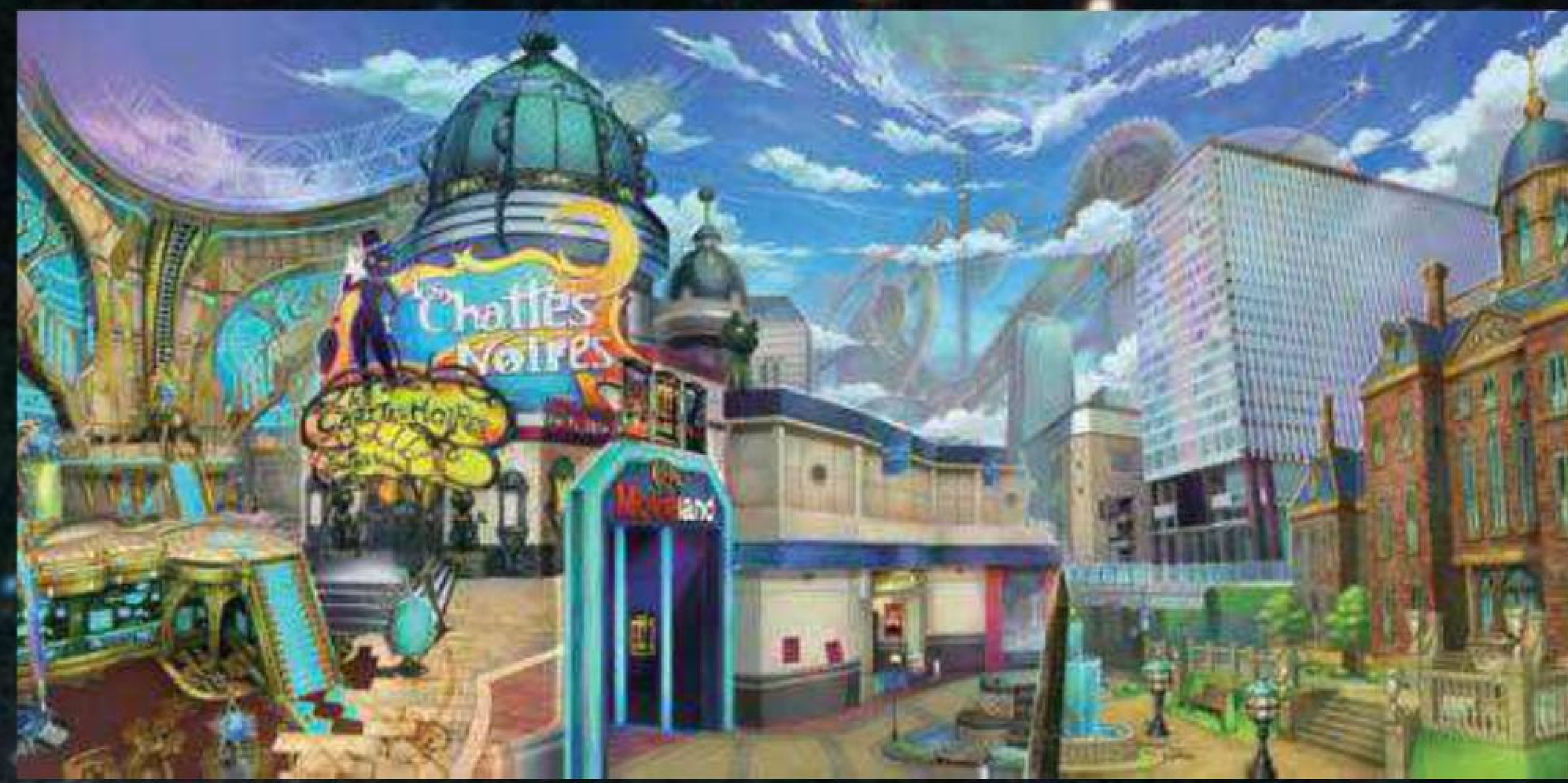
第2话 斗いに饥えた毒牙

新加入角色 アキラ&パイ、バン

开战后结城晶＆陈佩（**アキラ**＆**パイ**）身处敌兵的包围之中，尽快让主角等人过来解围。击倒 4 只丧尸后喷水池西侧出现敌援军，班恩（**バン**）也作为支援角色加入。只要不进入 BOSS 身边那两只**オロス・スネ－ク**的攻击范围，它们便固定原地不动。由于要搜刮宝箱，不妨先令全队向右移动拉开与**ドライ**的间距，在击倒攻过来的敌兵时故意留一只**カマイタチ**，这样 BOSS 便不会主动出击。

宝箱资料

地点	道具名	性能
初始位置左侧	ミックスジュ－ス	我方1人的HP回复70%
两把遮阳伞之间	ナウいスニ－カ－	SPD+5
地图右上	Wレザ－ジャケット	DEF+3



第3话 トロンにコブンに

新加入角色 フランク&レイレイ、トロン

开战后令弗兰克＆泪泪（**フランク＆レイレイ**）要向西侧被长椅堵上的大门处移动，第 1 回合结束后我方增援便会到来，胜败条件也发生改变。此后敌人便会纷至沓来，包括实力强劲的 T-elos，因此整体节奏相比前两关要快。推荐直接在水池西侧拒敌，利用敌人的移动力差距各个击破，就能以最少的伤害清掉杂兵。

BOSS掉落装备品

BOSS名	道具名	性能
T-elos	VB-雨月	ATK+3

宝箱资料

地点	道具名	性能
喷泉附近的椅子旁	本「サバイバル」	入手经验值+20%
喷泉附近的椅子旁	平愈の水	我方全员HP回复50%
我方增援的位置附近	デビルスタ－	XP增加50%（上限不超过100%）

第4话 ゆらぎの街のアリス

新加入角色 零儿&小牟

第 1 回合结束后地图东侧出现两名 BOSS 级敌人——毒马头、毒牛头，零儿＆小牟也会出现在东侧的路障边。建议先与大部队会合，清掉附近的杂兵后再一同向东对付攻过来的毒马头、毒牛头。顾名思义，这两个 BOSS 有高几率令我方中毒，一旦陷入异常状态就果断用道具回复。击倒两人中的任意一人后沙夜就会开始出击，她的全部招式皆有封印效果，一旦命中我方就无法使用道具或特技，有点麻烦。

BOSS掉落装备品

BOSS名	道具名	性能
毒牛头	交通安全のお守り	崩し和气绝无效
毒马头	逢魔の假面	毒无效
沙夜	お洒落リップクリ－ム	封印无效

宝箱资料

地点	道具名	性能
我方初始位置附近大厦的楼梯	スペシャルグミ	我方全员HP全回复/XP增加100%（上限不超过100%）
敌增援出现的位置附近	ミックスジュ－ス	我方1人的HP回复70%
我方初始位置相对的大厦前最远的一处	ゼビウスTシャツ	DEF+3
	デビルスタ－	XP 增加 50%（上限不超过 100%）

第5话 神を食らう者たち

新加入角色 ソ－マ&アリサ、ヴァシュロン

我方位置比较集中，宝箱也不远，合流后没难度。第 2 回合结束时敌方增援出现。**ソ－マ**＆**アリサ**的援护攻击带毒属性，可以好好利用一下。

宝箱资料

地点	道具名	性能
大厦楼梯附近	若者のバンダナ	TEC+10
大厦大洞的下方	万能ソ－ダ	我方1人的全异常状态回复

PXZ花絮4 第 26 话打败追踪者后，追踪者执着地说出“S.T.A.R.S.”的经典台词，这时克里斯很帅地回应道：“我们现在不是 S.T.A.R.S. 了，是 BSAA。”没能做到与时俱进的追踪者同学当场就无语了……

BOSS掉落装备品		
BOSS名	道具名	性能
ヴァジュラ	强化パーツ・近距离强化	ATK+3

第6话 摩天楼に爱の御旗を

新加入角色 ジェミニ&エリカ

相信老玩家看到这一话的标题就猜到有谁登场了。本关敌人比较分散，虽然地图上没有宝箱，但打碎那些发光的点后就有道具可拿。本关的敌人是《樱大战》的兔子魔人，范围攻击比较猛，不过这么大个家伙居然没有防御槽，好好招呼不要客气。

宝箱资料		
地点	道具名	性能
房顶上	匠の气魂	XP增加30%（上限不超过100%）
地图上方	こんがりピザ	我方1人的HP回复50%
地图下方	万能ソ-ダ	我方1人的全异常状态回复
BOSS初始位置附近	トリ-ト	我方全员 HP 回复 30%

BOSS掉落装备品		
BOSS名	道具名	性能
プレリュ-ド	赤い丸メガネ	TEC-5/XP上升率+30%

第7话 ドットハッカ-ズ

新加入角色 ゼファ-&リ-ンベル、カイト&ブラックロ-ズ

本关增加了两组生力军。其中来自《永恒的尽头》的泽法&琳贝尔(ゼファ-&リ-ンベル)是回收XP的好手,而且以后会练出射程+1的自动特技,十分好用。经过一定回合后,カイト&ブラックロ-ズ和敌方增援在下方入口处出现。“《.hack》系列”是本作的重点剧情,作为主人公登场的凯特&黑玫瑰(カイト&ブラックロ-ズ)自然要重点培养。之后再过一回合,上方出现敌方BOSSスケイス,它的攻击力非常高,一定要当心打完之后的反击。

宝箱资料		
地点	道具名	性能
女神像左侧	こんがりピザ	我方1人的HP回复50%
右侧的椅子之间	バリアパッド	HP+300
左侧的椅子之间	アウラの雕像	封印无效
通道中央	トリ-ト	我方全员HP回复30%

BOSS掉落装备品		
BOSS名	道具名	性能
スケイス	活力のタリスマン	HP+600

第8话 梦の领域

新加入角色 リュウ&ケン、ねねこ

老实说隆、肯和**ねねこ**的组合实在是比较奇怪，不过**ねねこ**还真是好用。本话开始出现打完通常技还打不死杂兵的情况。敌人数量削减到一定程度后桥对面还会出现一大堆敌人。本关的两大BOSS：**アイン・ベラノス**和**ドライ・ベラノス**，只要其中一人被击败，两人都会撤退。前者身上是XP100%回复的道具，而后者是单体HP100%回复的道具，毫无疑问应该击毙前者。

宝箱资料		
地点	道具名	性能
地图左上方	デビルスタ-	XP增加50%（上限不超过100%）
地图左下方	トレ-ナ-EXP	入手经验值+20%
地图左下方，桥附近	冒险者の大剑	ATK+5
地图右下方	トリ-ト	我方全员 HP 回复 30%

第9话 恶を蹴散らし、正义を示せ

新加入角色 大神&さくら

久违的帝国华击团参上！虽然只有男女主人公，但依然足以令老玩家泪流满面了！我方一开始被强制分为两边作战，下方会比较辛苦。本话地图上没有宝箱和可破坏的东西，可安心作战。一定回合后大神一郎和真宫寺樱出现，同时敌方出现杀女，这个也算是怨念般的BOSS了。本关应该是到目前为止难度最高的一关，敌人数量很多，而杀女的群体攻击非常犀利。不要吝惜道具，反正打死敌人还能补充。如果只想过关倒是可以干掉杀女过关，不过如此一来就会错过另一个BOSS身上的装备。

BOSS掉落装备品		
BOSS名	道具名	性能
ドゥ-エ・フラベルム	ハ-トのアップリケ	DEF+3/TEC+5
杀女	ジャンポ-ル	HP+300/SPD+5/TEC-5

第10话 若かりし铁拳王

新加入角色 ダンテ&デミトリ

本关敌人虽多但分散较开，BOSS角色有三个，其中**ザベル**会躲在楼上，需要派遣别动队将其干掉。干掉一定数量的敌人之后，恶魔救世主捷达（**ジェダ**）出现，这个家伙算是BOSS中比较难对付，未来还会多次遇到。

宝箱资料		
地点	道具名	性能
上方二楼的下面	デビルスタ-	XP增加50%（上限不超过100%）
上方二楼的下面	パ-フェクトエイド	使用者的HP完全回复
上方楼梯的上面	ウイッチロ-ブ	DEF+5/TEC+3
王座左边	吸血鬼のワイングラス	毒无效
王座右边	棺桶のフタ	DEF+3
画面左下方	SSPドリンク	XP 增加 100%（上限不超过 100%）

BOSS掉落装备品		
BOSS名	道具名	性能
ザベル＝ザロック	电击チョ-カ-	崩し和气绝无效
平八	金刚手甲	ATK+3/TEC+5
ジェダ＝ド-マ	血の契约书	HP+600

第11话 无限の刻を越えた地で

新加入角色 ハ-ケン&神夜

本关胜利条件为ファントム击破。敌人有两批增援,第二批随哈肯&神夜出现的机械系敌人个个都有非常夸张的范围攻击,要优先击破。

宝箱资料		
地点	道具名	性能
大厦右侧，初始位置附近	こんがりピザ	我方1人的HP回复50%
地图左下方的角落	万能ソ-ダ	我方1人的全异常状态回复
最右边的角落	トリ-ト	我方全员HP回复30%
中央传送门上方的地面	デビルスタ-	XP增加50%（上限不超过100%）
中央传送门左方的地面	携带用救急箱	TEC-5/救援消费的XP减半
中央传送门周围	ゴ-ルド メタルナイフ	ATK+5/TEC+3

BOSS掉落装备品		
BOSS名	道具名	性能
V-デュラル	八极十字枪	ATK+4/DEF+2
ハン・ジュリ	军服一式	DEF+7
アリサ	水晶のドクロ	HP+800
ファントム	プラズマカッタ-	ATK+7

PXZ花絮5 本作收录的“《洛克人X》系列”的剧情虽然不多,但依然能让令老玩家飙泪。另外系列公认最佳歌曲是《洛克人X4》的片头曲,由仲间由纪惠演唱的《负けない爱がきっとある》,而本作中不但第29关被命名为负けない、爱,而且这也是X和ZERO这一组合最后练出来的一项技能。

第12话 火花、散らして

新加入角色 ユ-リ&エステル、ゼンガ-

一开始给予曾伽（**ゼンガ-**）一定伤害后他就会加入，之后出现大批敌人。敌人中堕天的射程很广，要提防一下。干掉任何一个敌人后敌我双方增援出现。**アイン**会很傻地从坡上冲下来，正好围歼，但这样的话就拿不到宝箱和道具了，而且这货身上没有好装备，完全是来恶心人的。

宝箱资料

地点	道具名	性能
初始位置	スペシャルグミ	我方全员HP全回复/XP增加100%（上限不超过100%）
地图右侧	楠舞一刀流・入门	ATK+3/TEC+5
左边的斜坡旁	肘サポ-タ-	TEC+10
地图左侧坡上的角落	平愈の水	我方全员 HP 回复 50%
坡上	商魂はつぴ	DEF+3/TEC+5

BOSS掉落装备品

BOSS名	道具名	性能
ヴァジュラ	ジャバウォック铠	ATK+5/DEF+6

第13话 ワルキュ-レたちの冒险

新加入角色 クルト&リエラ、ワルキュ-レ

全灭初期敌人后，敌增援出现，分列于两个斜坡上。可以从两侧缓慢推进。敌人中百夜・改的攻击范围很大，不要吝惜必杀技。过关之后我方队伍将分兵出战。

宝箱资料

地点	道具名	性能
最左边的角落	万能ソ-ダ	我方1人的全异常状态回复
最右边的角落	こんがりピザ	我方1人的HP回复50%
左边的斜坡中央	パ-フェクトエイド	使用者的HP完全回复
右边的斜坡上	壮健のタリスマン	HP+300/SPD+5/TEC-5
最上方的角落	纵横无尽のチャ-ム	ZOC无效
斜坡顶上靠下方	ス-パ-ヘルメット	ATK+2/DEF+4

BOSS掉落装备品

BOSS名	道具名	性能
セルベリア	军用レンチ・ユ-ル	ATK+7/TEC+5
T-elos	T-elosの盾	DEF+7/TEC+5
沙夜	厄除のお守り	HP-500/全异常状态无效

第14话 永远の好敌手

新加入角色 フレン、デビロット

新队员**デビロット**的效果为XP100%以上时全员全异常状态回复，**フレン**有全员移动力增加的特技，两人都非常强力。数回合后敌增援会从全方位呈包围之势出现，不过两个BOSS不会主动接近，可以利用一下。弗兰克&泪泪的复数攻击技本关可以派上大用场，而且这部分机械敌人的射程只有1格，可以在距离外慢慢反击到死。过关之后改用另一队作战。

宝箱资料

地点	道具名	性能
右侧	デビルスタ-	XP增加50%（上限不超过100%）
左侧	トリ-ト	我方全员HP回复30%
上方BOSS的面前	药品携带用大型ポ-チ	HP+500/毒无效

BOSS掉落装备品

BOSS名	道具名	性能
シ-ルダ-	青铜の铠	DEF+5
プレリュ-ド	ドラグ-ン	ATK+5

第15话 ゲイングランド・システム

新加入角色 ア-サ-、レディ

与亚瑟（ア-サ-）对话后他作为支援角色加入。初期敌人消灭到一定程度后大批增援出现，这时可以先等杀女和下方的敌人冲过来，之后沿右方开始清人，敌人就不会一拥而上。将マッドサツカ-引出来之后可以对话让レディ加入。

宝箱资料

地点	道具名	性能
左边山崖下	こんがりピザ	我方1人的HP回复50%
左边两个山崖之间	万能ソ-ダ	我方1人的全异常状态回复
中央	パ-フェクトエイド	使用者的HP完全回复
中央	デビルスタ-	XP增加50%（上限不超过100%）
左边山崖上	ケチケチ大全	TEC-5/反击消费的XP减半
レディ附近	部族の腰ミノ	SPD+10

BOSS掉落装备品

BOSS名	道具名	性能
シ-ルダ-	将军の帽子	HP+500/崩し和气绝无效
ドゥ-エ・フラベルム	苍い付け爪	TEC+20
杀女	手编みのマフラ-	HP+500/封印无效

第16话 疏ましき金色の阳鬼

新加入角色 仁&シャオユウ、パツ

本关的特色是有不少东西可以破坏，之后可以拿到不少回复道具。开始后不久，我方增援出现，两支部队终于合流。这时会出现4只金色哥布林，如果有任意一只跑到大门前就算本关失败，因此必须全程挂上移动力+2来追击，大神的队长**コマンド・**风和弗连的进军命令都有这个效果。好在金色哥布林的HP也就一万出头，而且射程只有1格，不难对付。将其全灭之后胜利条件改为敌全灭，BOSS会从三个方向接近，因为可以很轻松地逐个击破，所以不难对付。

宝箱资料

地点	道具名	性能
我方增援初始位置附近	パ-フェクトエイド	使用者的HP完全回复
地图中央，过桥之前	トリ-ト	我方全员HP回复30%
地图中央，过桥之后	ゴブキャップ	HP+800
BOSSドライ的初始位置附近	ゴブブ-ツ	DEF+5/TEC+3
顶上方的坡上	デビルスタ-	XP 增加 50%（上限不超过 100%）

BOSS掉落装备品

BOSS名	道具名	性能
スケイス	猫ヒトの双剑	ATK+10
ドライ・ベラノス	金の腹巻	DEF+10



PXZ花絮6 打过第33话后众美女会兴奋地讨论起游泳的话题来，不过不太厚道的是游戏中并没有像《机战OGS》那样设计全员泳装立绘。不过来自《永恒的尽头》的巴什隆（ヴァシュロン）听到讨论之后立刻进入了妄想全开状态，这段独白在原作中异常搞笑，可惜本作中只有静止画面，比较可惜。

第17话 オペレ-ション・クラックダウン

新加入角色 イムカ

本关的胜利条件是与**イムカ**对话令她加入，然后再破坏5个魔神像。破坏魔神像的办法是让我方任一人在旁边待机，不过注意破坏完魔神像之后就算过关，因此要想捞足道具就得先全灭敌人。虽然有15个回合的限制，但总的来说还是不难的。中央高台下的宝箱可以派一名队员去取，这样还能顺便把上方的敌人引下来，这样对付其他的BOSS就轻松不少了。最后的魔王**アスタロト**自带加防御的技能，加上又是重体型，肯定要费一些工夫。

宝箱资料

地点	道具名	性能
地图左下角	スペシャルグミ	我方全员HP全回复/XP增加100%（上限不超过100%）
中央高台右	平愈の水	我方全员HP回复50%
中央高台下	ミックスジュース	我方1人的HP回复70%
左边魔神像的左边（蓝）	万能ソーダ	我方1人的全异常状态回复
右边魔神像的右边（紫）	ダルクス布のリボン	HP+300/SPD+5/TEC-5
左上角魔神像的右边（紫）	浓缩ラグナイト	HP+600
右上角魔神像的左边（蓝）	ザエモンの铠	DEF+7

BOSS掉落装备品

BOSS名	道具名	性能
魔王アスタロト	イカルスの盾	TK+5/DEF+5
ザベル＝ザロック	鋭い肋骨	ATK+5/TEC+3
アリサ	ダブルチェーンソー	ATK+7

第18话 暗の军势、光の军势

新加入角色 トウマ＆シリル

我方再次分兵两路。本关比较平淡，敌方会分两次增援。最后阶段3个BOSS会一拥而上，注意应付。最麻烦的是**ジェダ＝ドーマ**，建议优先干掉。

宝箱资料

地点	道具名	性能
地图右上角	ミックスジュース	我方1人的HP回复70%
地图右侧	こんがりピザ	我方1人的HP回复50%
地图左下方	デビルスター	XP增加50%（上限不超过100%）

BOSS掉落装备品

BOSS名	道具名	性能
セルベリア・ブレス	防弾ベスト	DEF+5/TEC+3
ジェダ＝ドーマ	ハンターアイ	TEC+20

第19话 "永劫回归"はかく语りき

新加入角色 KOS-MOS&T-elos、**アリサ**

本关由我方另一路人马作战，开场后不久KOS-MOS&T-elos、**アリサ**加入，不过接下来KOS-MOS&T-elos组会遭受**セス**的猛攻，由于KOS-MOS还是一如既往地行动缓慢，为节省XP就要由其他队员用道具为她补血。BOSS角色会集中于左路猛攻，不要吝惜道具。由于杂兵数量也不少，活用结城晶＆陈佩的复数技可以给予BOSS约19000点的伤害而且还不用担心遭受反击，而损失的XP用其他杂兵补回来就可以了。

宝箱资料

地点	道具名	性能
地图右侧的红色机械旁	斗魂タオル	ATK+3/DEF+3
上述宝箱的上方	こんがりピザ	我方1人的HP回复50%
地图左边角落	トリート	我方全员HP回复30%
地图右边角落	万能ソーダ	我方1人的全异常状态回复

BOSS掉落装备品

BOSS名	道具名	性能
セス	M.W.S.	ATK+5/TEC+3

第20话 イレギュラ-・ハンタ-

新加入角色 エックス＆ゼロ

本关没有宝箱，不过破坏场景可以拿到**パーフェクトエイド**。敌方BOSS有4个，杂兵数量也不少。由于道路狭窄，而且距离很远，速度慢、移动力低的队员容易掉队，想用复数技的队员要往前冲。本关打完之后再次分队。

BOSS掉落装备品

BOSS名	道具名	性能
スケイス	ゴブグローブ	DEF+10
ドゥーエ・フラベルム	秘传の湿布	HP+500/SPD+5
VAVA	クラッシュボム	ATK+10

第21话 ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド

新加入角色 クリス&ジル

相比之前的关卡，本关敌我双方的人数都少了很多。本关除了宝箱外，破坏一些木桶也有机会出现道具。一开始关卡要求在15回合来用**カイト＆ブラックローズ**与**アウラ**对话，选对路线的话难度不大，特别是我方还有弗连来给全员加速。敌人分布于左中右三个桥上，中间是追踪者，右边有**ザベル**，显然从左边走是最省时间的。活用复数技也可以节省大量时间，由于**ザベル**的移动速度快于杂兵，正好也可以将其诱出来干掉。达成目标后出现敌方增援，不过数量很少而且是很弱的丧尸系杂兵，没有难度。

宝箱资料

地点	道具名	性能
有水池的院子的左上角木箱	ミックスジュース	我方1人的HP回复70%
有水池的院子的外侧	こんがりピザ	我方1人的HP回复50%
左边的桥	万能ソーダ	我方1人的全异常状态回复
右边的桥	ミックスジュース	我方1人的HP回复70%
通往大门的楼梯下面	こんがりピザ	我方1人的HP回复50%

BOSS掉落装备品

BOSS名	道具名	性能
追迹者(ネメシス-T型)	ギターケース	ATK+10

第22话 神と、人と、そして魔と

新加入角色 ブルーノ

本关没有宝箱，不过击碎发光点一样能拿到道具。和上一关目的类似，在15个回合内要让KOS-MOS&T-elos与**アウラ**对话，但难度要高出很多。由于队中没有《薄暮传说》二人组，群体回复比较艰难。路程比上一关要短，但路上的敌人要凶险得多。**ブルーノ**加入后，敌方会出现大批援军，强敌很多。要想赶去**アウラ**那里，需要通过**リームシアン**和杀女之间的通道，如果位置不对有可能把两个BOSS都扯下来，这样就比较麻烦。巧妙的走位可以安全通过，如果实在找不到好的走法不妨偏重一侧，即使引来一边的BOSS也不至于难以对付。大神的队长**コマンド・风**可以让全员加速，要多利用。敌人数量很多，必要时候需配合复数技、反击＋超杀来杀出血路。如果之间没有怎么用过加XP的道具，那么在本关可以尽情使用。完成目标后胜利条件变成敌全灭，干掉3个BOSS后就好说了。

宝箱资料

地点	道具名	性能
我方初始位置附近	デビルスター	XP增加50%（上限不超过100%）
ヴァジュラ初始位置附近	万能ソーダ	我方1人的全异常状态回复
リームシアン和杀女之间的通道	ミックスジュース	我方1人的HP回复70%
地图右上角	トリート	我方全员HP回复30%
アウラ所在位置的里面	こんがりピザ	我方1人的HP回复50%

BOSS掉落装备品

BOSS名	道具名	性能
杀女	黒い假面	DEF+7/TEC+5
ヴァジュラ	强化パーツ・神风セット	ATK+10/TEC+3

PXZ花絮7 本作中几乎每个三人队伍在战斗前后都有特殊台词，看得出来制作者是下了很大一番工夫的，可惜的是这些台词没有字幕，对玩家的日语听力来说是个考验。这里推荐一条个人认为很经典的。曾伽："晶、佩，敌人实力如何？"陈佩："和我们打还早了十年的程度！"结城晶："这个台词要在打赢之后说！"

第23话 Ulala's Swingin' Report Show

新加入角色 うらら

本关虽然一开始没有提示说有回合限制，但实际上也是15回合内必须完成的。本关完美再现了《永恒的尽头》里搬运琳贝尔雕像的场景，难度比上一关有所下降，不过有两点需要注意，一是场地里部分宝箱是宝箱怪，开了宝箱怪的人该回合会停止行动，而宝箱怪身上没有道具，所以不碰为妙，可以参照攻略或在开宝箱之前存档确认。另一个要注意的地方是过几回合后沙夜会带着毒马头、毒牛头、百夜・改等一大票敌人从下方出现（位置在楠叶汁所在的平台附近），如果我方位置不对的话有可能瞬间被敌人包围。由于BOSS众多，肯定是放复数技来得快。把这票敌人消灭之后就没什么难度了，而且这个时候玩家应该已经把艾莉嘉＆杰米妮的群体回复技练出来了。乌拉拉（うらら）的自动技能是XP在120%以上时全员移动+2，在本关可以派上大用场。

宝箱资料

地点	道具名	性能
初始地点附近	宝箱怪	–
初始地点的上方	万能ソーダ	我方1人的全异常状态回复
初始地点的左下	楠叶汁	我方全员的HP全回复
初始地点的左上	トリート	我方全员HP回复30%
初始地点上方中央	宝箱怪	–
目的地区域入口的右侧	宝箱怪	–
目的地区域入口的左侧	こんがりピザ	我方1人的HP回复50%
目的地区域的右上	宝箱怪	–

BOSS掉落装备品

BOSS名	道具名	性能
マッドサッカ–	B–M84GOLDEN	ATK+7/TEC+5
ココ★タピオカ	モロ星人のゴ–グル	HP–500/全异常状态无效
沙夜	沙夜の靴	SPD+10

第24话 战场の战乙女たち



我方人员到齐，相比之下敌方阵容略显单薄。把一开始初期坡上的敌人消灭后，最好将XP保持在120%以上，这样可以利用各种辅助能力快速来到下方。敌方会增援三次，分别是**セルベリア**、**ジュリ**和沙夜，前两次只有一人，沙夜会带来大量杂兵，准备好复数技迎接。上方队员的任务较重，下方队员可以先不急于击破BOSS而是用来赚XP。本关宝箱里的**サンドラ**の魂是很不错的装备，不容错过。打过本关后再次分队。

宝箱资料

地点	道具名	性能
左边的大坡上（青）	帝の气魂	XP增加70%（上限不超过100%）
右边小坡的尽头（青）	万能ソ–ダ	我方1人的全异常状态回复
右边的大坡尽头（紫）	幸运の键	TEC–5/反击消费的XP减半
中央两个小坡之间（蓝）	サンドラの魂	HP–500/DEF–5/敌人不能反击
魔方阵右侧（蓝）	黄金の三叉枪	ATK+6/DEF+4/TEC+5
魔方阵左侧（紫）	パワ–ロングソ–ド	ATK+7

BOSS掉落装备品

BOSS名	道具名	性能
ドゥ–エ・フラベルム	风神ソックス	ZOC无效
セルベリア・ブレス	装甲ベスト	DEF+10
ハン・ジュリ	ス–パ–マント	DEF+10/TEC+3
沙夜	超厄除のお守り	HP+500/TEC–10/全异常状态无效

第25话 不死の樱に浪漫の岚

新加入角色 沙夜

将初期敌人消灭到一定数量后沙夜加入，同时出现敌方增援，剧情后大神和樱习得复数技 :ふたりはさくら色。我方右边推进的队员可以有意靠下行动，因为敌方BOSS杀女不会轻易出击。全灭敌人后过关。

宝箱资料

地点	道具名	性能
初始位置附近	デビルスタ–	XP增加50%（上限不超过100%）
左上方岩石后面	トリ–ト	我方全员HP回复30%
左上方坡下	こんがりピザ	我方1人的HP回复50%
杀女附近	ハウゼン家の铠	DEF+7

BOSS掉落装备品

BOSS名	道具名	性能
杀女	帝剧谨制・怀中时计	SPD+5/XP上升率+30%
アイン・ベラノス	とんがりレガ–ス	HP+800/SPD+10
ドライ・ベラノス	土器王の具足	DEF+15

第26话 假想と现实の斗士

新加入角色 ジュリ

本关的地图异常狭小，敌人数量不多但有不少血牛。敌人分三批，下面是水银，中间是セス，上面是追踪者，其中以追踪者那票敌人最难以对付。本关除了宝箱外，破坏物体可以拿到不少道具，特别是破坏地球仪可以拿到セブンシスタ–ズ，效果为我方全员HP和异常状态回复。由于地图不大，所以全破坏也不费工夫。节省时间的话可以分头对付敌人，不过中央的队员如果不给力的话会把追踪者引过来，没自信的人就先合力干掉下面的水银。

宝箱资料

地点	道具名	性能
门左侧	万能ソ–ダ	我方1人的全异常状态回复
地图右上	アミタイツ	ATK+4/DEF+5
地图右下	トリ–ト	我方全员HP回复30%

BOSS掉落装备品

BOSS名	道具名	性能
セス	G・インパクトステ–ク	ATK+15
V–デュラル	八极拳秘传书	SPD–5/反击时攻击次数+1

第27话 异次元の断崖で

第二回合中层左边会有一大波敌人接近中，第三回合下层入口的通道里会出现大批敌人。初期把位置布好会轻松不少，各种复数技狂放能节省不少时间。幸好本关BOSS就三个，血牛杂兵不多，所以打起来倒是很爽快。注意VAVA＆**ライドア–マ–**只有两格射程，可以用三格射程的角色偷射到爽，不过将其击破后VAVA会亲自上阵，要注意他当场反击。上方的**トウマ＆シリル**容易被包围，不过只要别让其他队员接近兔魔人，敌人只会派小兵骚扰，威胁不大。过关后**ハ–ケン**＆神夜习得复数技——月鳞**ゴ–スト**。

宝箱资料

地点	道具名	性能
地图左下方	こんがりピザ	我方1人的HP回复50%
トウマ&シリル初始地点附近	デビルスタ–	XP增加50%（上限不超过100%）
地图右下方	万能ソ–ダ	我方1人的全异常状态回复
中层左边	メガブ–スタ–	SPD+15

BOSS掉落装备品

BOSS名	道具名	性能
VAVA	ドラグシュ–タ–	ATK+7/TEC+15
ファントム	ジオフォ–トギア	DEF+7/TEC+15
ココ★タピオカ	むらさピンク装甲	HP+1000

PXZ花絮8 第13话开始的时候，当《战场的女武神3》的库尔特和莉艾拉遇到女武神的时候，两人按照规定只报出彼此在军队中的编号，这时女武神表示自己也有编号，是17。这个梗来自于女武神的声优井上喜久子，她是声优界著名的17岁教的发起人，今年9月25日她刚刚迎来自己的第32个17岁生日。



第28话 王族が集う村

本关的胜利条件是10回合内让カイト＆ブラックローズ与アウラ对话，建议在出战前给アウラ装上ZOC无效或反击回数+1的装备。一开始我方队伍被强制分为三块，幸好カイト＆ブラックローズ处于上面的队伍。数回合后发生剧情，敌人大批增援赶来，分别由捷达、莉姆希安和两只魔王阿斯塔罗特把守三处要道。我们首先要做的就是保证让カイト＆ブラックローズ冲过捷达的防守，下面两支部队是不可能赶上来的，所以老老实实慢慢推进即可。XP都留给上面的队伍，当敌人围上来的时候要果断用复数技开路，对话完成后胜利条件变为敌全灭，接下来慢慢消灭即可。本关敌人数量不及上关，但分得很散，打起来相当费时。

宝箱资料

地点	道具名	性能
中层队员初始位置附近	黄金の铠	DEF+10/TEC+3
中层队员初始位置附近	万能ソ－ダ	我方1人的全异常状态回复
中层队员初始位置附近	こんがりピザ	我方1人的HP回复50%
下层队员初始位置附近	デビルスタ－	XP增加50%（上限不超过100%）

BOSS掉落装备品

BOSS名	道具名	性能
ジェダ＝ド－マ	血のカマ	ATK+7/DEF+7
リ－ムシアン	魔族のマント	HP+800/SPD+5

第29话 负けない、爱

本关的隐藏胜利条件之一是要在9回合里我方任意队员与ZERO接触，一开始看不到这个条件但回合数依然计入，所以必须抓紧时间往上冲。一开始的敌人不少，还有两只血牛，不过这两个家伙射程只有两格，远射可以迅速磨死。来到桥附近后出现大批援军，洛克人和ZERO脱队，这个时候就要赶紧往上压。桥中央的敌人可以先不管，把两侧的**スケイス**搞定再与ZERO对话，之后胜利条件又是敌全灭，最上方的**スケイスゼロ**会瞬转到桥中央。注意打垮VAVA的机械后按惯例他还会立刻下马再战，再次将其击败后可以拿到超级好用的**ドリルア－ム**。过关后洛克人组学会新的复数技。

宝箱资料

地点	道具名	性能
初始位置右边	万能ソ－ダ	我方1人的全异常状态回复
初始位置左边的下面	765kgハンマ－	ATK+10/TEC+3
初始位置左边的上面	こんがりピザ	我方1人的HP回复50%
右边的スケイス附近	动く猫耳帽子	HP+800
左边的スケイス附近	こんがりピザ	我方1人的HP回复50%

BOSS掉落装备品

BOSS名	道具名	性能
スケイス(左)	ゴブメイル	DEF+7/TEC+5
スケイス(右)	逆刃刀・コロサズ	ATK+7/TEC+5
VAVA	ドリルア－ム	HP-500/ATK-5/敌防御槽无效

第30话 赎罪の街

敌人数量不少，消灭到一定程度还会增援一次，注意看好高HP敌人的攻击范围，基本上除了两个大BOSS外都有弱点。由于地形限制，我方没必要冲太前，天桥上的敌人会自动冲下来。算是比较耗时但难度不大的一关。

宝箱资料

地点	道具名	性能
地图西南	デビルスタ－	XP增加50%（上限不超过100%）
地图中央	帝の气魂	XP增加70%（上限不超过100%）
地图北	万能ソ－ダ	我方1人的全异常状态回复

BOSS掉落装备品

BOSS名	道具名	性能
ヴァジュラ	强化パ－ツ・ガ－ド强化	DEF+9/TEC+10
セルベリア・ブレス	帝国佐官の阶级章	ATK+8/DEF+7/TEC+10

第31话 その键、异界を经て

本关无宝箱，却是迄今为止敌人数量最夸张的一关，敌人行动起来感觉漫长得没有尽头……不过总体而言敌人战力并不强，好几个BOSS的射程都只有两格，可以躲在三格外射到爽，然后用复数技狂轰。百夜・改的攻击力感觉没有明显提升，无压力。而且这个时候玩家的哈肯＆神夜组应该已经练出了爱，只要别看漏了角色（因为实在太多了……），阵亡的机会不大。打完漫长的本关之后终于又看到分组了，YEAH！

BOSS掉落装备品

BOSS名	道具名	性能
アイン・ベラノス	银のナックルダスタ－	ATK+15/TEC+10
ドライ・ベラノス	金のたてがみ	DEF+15/TEC+10
ドゥ－エ・フラベルム	成凤剑	ATK+10/TEC+10



第32话 デッド・ライジング

比起之前那关来本关简直可以称得上是福利了，敌人全是丧尸系的，不仅没有盾，而且非常脆。消灭一定数量的敌人后喷泉附近出现ザベル，一回合后出现的暴君加追踪者才勉强算得上有点实力。全力碾压无难度。

宝箱资料

地点	道具名	性能
乐器店内	トリ－ト	我方全员HP回复30%
乐器店外的楼梯附近	万能ソ－ダ	我方1人的全异常状态回复
喷泉旁的椅子边	ミックスジュ－ス	我方1人的HP回复70%

BOSS掉落装备品

BOSS名	道具名	性能
ザベル＝ザロック	本「スポ－ツ」	SPD+15
追迹者(ネメシス-T型)	NE-αネメシス	HP+1000

第33话 危ない奴ほど、よく燃える

另一批队员这次又遇到了老对手**リ－ムシアン**。本关敌人也不多，从敌人的HP来看还不如上一关，但杂兵的攻击力普遍上了一个档次，而且基本上个个有盾，打起来难度要高一点。本关的道具都是要破坏转动的字母后才出现的，注意来自《太空频道5》的敌援军会出现在泳池里，不要贸然冲进去。

宝箱资料

地点	道具名	性能
游泳池里	匠の气魂	XP增加30%（上限不超过100%）
游泳池里	アップルグミ	我方1人的HP回复30%
游泳池里	アップルグミ	我方1人的HP回复30%
游泳池里	快愈の水	我方全员的HP回复70%
右上的楼梯上	SSPドリンク	XP增加100%（上限不超过100%）

BOSS掉落装备品

BOSS名	道具名	性能
リ－ムシアン	魔族の王冠	HP+500/SPD+10

第34话 再び、巴里は燃えているか

舞台转移到巴黎，与“《樱大战》系列”的敌人作一了断。本关一开始我方会被围墙分断为三侧，当敌方增援来到时围墙也会消失。杂兵的数量非常多，能力一般，但HP有两万，一套很难直接干掉，要多用复数技。三个BOSS站位比较分散，有利于各个击破。地图上没有可取得的道具，一切以清兵为优先事项。打过本关之后再次分队。

BOSS掉落装备品

BOSS名	道具名	性能
杀女	魔神器	ATK+8/DEF+6/TEC+20
プレリュ－ト	シゾ－のハサミ	ATK+15
セルベリア・ブレス	アイギスシ－ルド	DEF+15

第35话 漆黑の救世主



虽然分队了，但敌人数量一点儿也没妥协，当来到特定地点后会出现敌方大量增援。本关是在塔状的地形作战，敌人虽多但位置分得比较散，从下层开始缓慢推进的话不是问题，就是要小心会飞行的敌人能垂直行动。本关有不少好装备品，尤其值得一提的是神器**フェアリィリング**。BOSS多镇守于宝箱旁边，全部获得后赶紧为下一队人马编好吧！

宝箱资料

地点	道具名	性能
アイン・ベラノス初始位置旁	楠叶汁	我方全员的HP全回复
アイン・ベラノス初始位置旁	龙马くん	HP+800/SPD-5/TEC-5/入手经验值增加20%
地图右边下层	トリ－ト	我方全员HP回复30%
ドライ・ベラノス初始位置旁	万能ソ－ダ	我方1人的全异常状态回复
地图左边上层	アップルグミ	我方1人的HP回复30%
地图右边上层	アップルグミ	我方1人的HP回复30%
ジエダ=ド－マ初始位置旁	ミックスジュ－ス	我方1人的HP回复70%

BOSS掉落装备品

BOSS名	道具名	性能
アイン・ベラノス	がんこ职人	HP+800/SPD+5
ドライ・ベラノス	金岚の袈裟	DEF+20
ジエダ=ド－マ	フェアリィリング	DEF-5/使用技能时XP消费量减少20%

第36话 ラスト・エスケ-プ

同样是分队作战，难度要高于上一关。本关难点在于我方人少还要分兵两路，BOSS却是一如既往地血厚，强烈建议给ハ－ケン＆神夜装上上一关拿到的フェアリィリング，这样只要104%的XP就能放全员全回复的爱。有了这点作保证，我方队员可以尽情进攻，小心一点的话不会有阵亡的危险。

本关第一个胜利条件是破坏全部培养器，如果培养器中有敌人的话，破坏培养器的我方队员会强制待机，要提防因此被打断节奏。地图下方左右两侧各有一个放有大量培养器的培养室，里面各有一个BOSS镇守。要注意右侧的培养室里有个培养器中躲着一只HP将近6万的敌人，注意不要先放出来了。将敌人差不多全灭的时候，不出所料敌方出现了增援，幸好数量不是很多，不过坑爹的是新加的几只追踪者身上居然什么道具都没有，就连等级都比较低，真是生怕被我们占了一点儿便宜啊！

宝箱资料

地点	道具名	性能
左边的培养室	快愈の水	我方全员的HP回复70%
右边的培养室	万能ソ－ダ	我方1人的全异常状态回复
上方左边的平台	パワ－テント	HP-500/DEF-5/SPD+5/被救援时HP全回复且仅消费50%XP
中央平台	静寂石	ATK-5/敌浮空高度固定

BOSS掉落装备品

BOSS名	道具名	性能
ヴァジュラ	强化パ－ツ・体力强化	HP+1200
スケィス	楚良の双剑	ATK+20

第37话 怀かしい未来のために

我方第三分队的战斗。进入本关之前个人建议将沙夜与**ユ－リ＆エステル**编在一起，再装备一个**フェアリィリング**，这样每回合花144%的XP就可以实现全员30%HP回复外加防御加15%，会令难度下降不少。本关有不少废墟可以破坏，不过里面没什么东西，不值得浪费时间。来到中央平台后，上下会出现敌人的援军，这两只援军会同时往中央进发，要作好准备。**ドゥ－エ**大姐这次必杀技的威力非同小可，加了防之后打五六千也很正常，幸好身边杂兵不多。坐着机器的VAVA依然只有两格射程，搞死之后还会步行作战，坑爹的是身上居然没有任何装备品，赶紧送他归西吧！

宝箱资料

地点	道具名	性能
地图右下	デビルスタ－	XP增加50%（上限不超过100%）
中央平台	明星二号	ATK+6/DEF+5/TEC+30
中央平台	トリ－ト	我方全员HP回复30%
地图左侧	万能ソ－ダ	我方1人的全异常状态回复

BOSS掉落装备品

BOSS名	道具名	性能
ドゥ－エ・フラベルム	羽掌の扇	ATK+10/DEF+10

第38话 傀儡の王

我方合流后又再次分队，这次出战的队员比较给力。本关的一个特点是地图有点迷惑人，实际上除了一开始可以往下面走之外就只有一条路。敌方有一次增援，之后远处的敌方主力会往这边赶，我方有足够的时间来消灭眼前的敌人。最后阶段稍显麻烦，数个大中BOSS会一起猛冲过来，这里就建议狂放复数技，辅助技能都不用放，只要保证在使用爱之前没人阵亡就行。如果有个别队员危险的话就用道具先垫一下，出现异常状态要及时恢复，以免出现不能使用道具的情况。如此全力猛攻的话打起来超级爽。

BOSS掉落装备品		
BOSS名	道具名	性能
毒马头	十字剑・白怒火	ATK+15/DEF+5
毒牛头	ガ-ゴイル	ATK+5/DEF+15
ココ★タピオカ	スペ-スエレキギタ-	TEC+50
セス	丹田エンジン	ATK-10/DEF-5/敌防御无效/XP上升率增加30%

第39话 悪魔は、泣かない

本关上场的我方队员称得上是攻强守弱，回复的重任只能交给洁米妮＆艾莉嘉组了。本关敌人有两次增援，干掉一开始的《魔界村》双魔王之后，菱形地图的下方和右方出现敌增援。将增援的**リ－ムシアン**和**セルベリア**干掉之后，上方出现**ジェダ**，下方出现**サベル**，胜利条件变为14回合内干掉**ジェダ**，注意之前用掉的回合也算在这14回合内。不过由于地图狭小，不是很困难。分散于四角的宝箱可以先不管，随着战斗的展开自然可以拿到。干掉**ジェダ**可以直接过关，算是少有的厚道关卡。本关另一个花絮是不少BOSS不免疫毒属性，正好在上一关拿到不少狂加TEC的装备，可以给泽法＆琳贝尔组和索马＆艾莉莎组装上，利用他们带毒的支援攻击给予BOSS重创。

宝箱资料		
地点	道具名	性能
地图上方	楠叶汁	我方全员的HP全回复
地图上方	ミックスジュ-ス	我方1人的HP回复70%
地图下方	冥王の腕	ATK-5/射程+1
地图右方	神体のかけら	HP+800/ATK-5/SPD-5/反击时消费的XP减半/反击次数+1
地图左方	デビルスタ-	XP增加50%（上限不超过100%）

BOSS掉落装备品		
BOSS名	道具名	性能
リ-ムシアン・ラ・ヴァ-ス	シャイニィメイル	DEF+20/TEC+10
セルベリア・ブレス	军用ライフル・Ruhn	ATK+20/TEC+10
ジエダ=ド－マ	冥王の翼	HP+1000/SPD+5

第40话 境界线上の秘宝

本关的敌人比较特别，全是我方同伴的克隆人，当然仅限于曾作为敌人出现过的。这些家伙对同伴漠不关心，只要你不靠近他，是绝对不会主动进攻的，所以尽管HP高达10万，也不算难缠。而且这帮家伙的攻击力也不算夸张，单发必杀勉强能打一半血，群体必杀大概1/3血，还有不少射程只有两格。不过要特别当心敌方的曾加，因为他自带SPD两倍的技能，有可能出现本回合最后以及下回合开始都是他行动的局面，这样的话回复速度就比较难跟上。本关的良心之处在于绝无增援，所以记得在全灭敌人之前回收宝箱。



宝箱资料		
地点	道具名	性能
初始位置左上	パ-フェクトエイド	使用者的HP完全回复
初始位置左下	デビルスタ-	XP增加50%（上限不超过100%）
初始位置右上	平愈の水	我方全员HP回复50%
初始位置右下	セブンシスタ-ズ	我方全员HP和异常状态全回复
地图上方・左	不思议な水饴	我方全员HP和异常状态全回复/XP增加100%（上限不超过100%）
地图上方・右	スペシャルグミ	我方全员HP全回复/XP增加100%（上限不超过100%）

最终话 翼の放浪者たち



终于来到了最后一关。在进入本关之前，纱迦强烈建议各位把自己的队伍组合记下来，另外请把加射程的装备和有加射程特技的队员编给有3格射程的组。

本关一开始因为剧情，我方队员被打散，小次郎＆美依组单独出现于下方平台，部分队员位于上面一点的平台，此时我方队伍编成会被全部打乱，由于人少不齐，完美组合是凑不齐的，先对付一下吧。胜利条件是15回合内让小次郎＆美依组在中央平台的防护罩旁待机，从距离上来说不是问题，不过敌人相当恐怖。一开始的敌人倒是相当弱，这时建议让结城晶＆陈佩组往平台上方的通道进发，其他队员往平台下方的通道进发。

将初始敌人消灭到一定程度后敌我双方增援出现，这次又有一次编成的机会，这回可以选择的余地就比较多了。敌人的数量倒不是很多，问题是援军包括了之前出现过的几乎所有BOSS，而且能力不仅没弱化反而有所加强。由于杂兵很少，而且此时我方三大回复要员都没出现，所以蓄XP相当危险，有4格射程的队员可以偷射两格或三格射程的BOSS，其他队员如果没有取消反击的特技也只能硬上了，之前积攒的道具可以在此时派上用场了。小次郎＆美依组的任务是往上冲，其他队员要全力配合打开通道。按之前的方法，结城晶此时会被两三个BOSS围住，不过只要记得给他用道具，反而正好用S级威力的复数技反击，相当省心。

当靠近中央平台后，敌我双方第二次增援杀到，这下子我方全员终于到齐，再次获得编成队伍的机会。由于此时查看队员能力不方便，所以建议按进入本关之前记下来的最佳配置来打，十分省心。虽然敌人的增援里也有不少BOSS，但这下子有了回复要员，打起来要轻松不少。在满足胜利条件之后，中央平台的结界就会开放，最终BOSS出现，同时出现一片BOSS海……

最终BOSS的射程夸张到极点，而且威力大得夸张，相反HP倒不是很多，28万左右的HP如果次次都用必杀技的话只要六七次就能干掉。不过最终BOSS所在的平台比较特殊，周围1格无法进入，平台上能容纳的人数很少，而且BOSS蓄XP的速度超快，其必杀技反击拥有一击必杀的威力，如果在反击中将我方队员打败，等于说又浪费一个进攻点。而且周围出现的大片敌人也不会让你这么轻易接近。个人建议是在满足15回合到达的胜利条件前先将上一批的BOSS消灭得差不多。之后我方可以分散为4块来包围最终BOSS，当满足胜利条件后敌方BOSS围上来，就可以狂用复数技来歼灭它们，位置得当的话还可以趁机用复数技捎带着打一下最终BOSS。注意在轮到最终BOSS行动之前一定要派几名队员攻击其他BOSS以诱使其用必杀技反击消耗EP，否则最终BOSS的大范围复数技必定让你欲哭无泪（而且居然只费50%的EP）。把最终BOSS的HP削减到一定数量之后，它还会再召唤一片BOSS出现……所以说全灭是不太现实的，看准时机把所有的道具都用上，不要给最终BOSS喘息的机会，胜利就在眼前！

通关之后

通关之后可以保存通关存档，读取之后进入二周目。二周目中玩家的游戏时间、道具、数据统计会保留，同时敌人的等级会变高，打倒敌人后拿到的经验值会变少。宝箱中的物品会出现变化，并会出现二周目限定的道具。系统设定中追加音乐鉴赏和战斗音乐变更两个选项。虽然听起来比较诱人，不过想必各位都会和纱迦一样先喘口气、休息一下再说吧！（笑）

《勇气原点 飞翔妖精》是Square Enix打造的一款新RPG品牌，剧情依旧是围绕着水晶而展开，玩家将控制4名主角在辽阔的世界中展开解放被污染的水晶的庞大冒险之旅。系统核心仍是传统的回合制RPG，但在加入了BRAVE & DEFAULT系统之后，为这份传统带来了巨大的变革，足以令RPG爱好者们兴奋激动。

真结局通关时间：约为70小时

文 八重樱　美编 NINA
协力 阿修罗



ブレイブリーデフォルト

BRAVELY DEFAULT™ FLYING FAIRY

勇气原点 飞翔妖精	Square Enix		角色扮演
3DS	ブレイブリ-デフォルト FLYING FAIRY		日版
	2012年10月11日	1人	5800日元
	对应邂逅通信		对应玩家年龄：15岁以上

操作说明

触摸屏	触控操作
↑/↓	移动光标
←	取消
→	确认
A	确认/战斗动画加速
B	取消
X	菜单
Y	–
L	向左翻页/确认/战斗动画加速
R	向右翻页
SELECT	菜单
START	菜单



菜单说明

●系统菜单

名称	功能
ジョブ	转职/职业资料查询
アビリティ	能力选择界面
・ジョブコマンド	副职技能选择
・サポ-トアビリティ	辅助技能选择
・固有コマンド	主职主动技能一览
・ジョブ特性	主职特性介绍
アビリンク	好友能力融合
アイテム	道具界面
魔法	魔法界面
装备	装备界面
必杀技	必杀技界面
・必杀技リスト	必杀技列表
・セットパ-ツ	附加能力选择
・使用条件	发动必杀技条件
作战	系统功能界面
・ともだち	好友系统
・ともだち	好友一览
・ゲスト	擦肩访客一览
・ともだち登录	登录游戏好友
・デ-タ更新	更新数据
・インタ-ネット通信で更新	通过互联网更新
・ロ-カル通信で更新	本地无线数据更新
・すれちがいデ-タの更新	更新擦肩通信数据
・ステ-タス	角色数据一览
・并び替え	更改队伍顺序
・コンフィグ	系统设定
・コ-ソル位置	是否记录战斗中的光标选择
・SE音量	音效音量调节
・BGM音量	背景音乐音量调节
・ボイス音量	对白语音音量调节
・メッセ-ジ速度	字幕出现速度调节
・配信时のデ-タ更新	是否在战斗结束时更新“配信”数据

●战斗菜单

たたかう	普通攻击
アビリティ	职业技能
ブレイブ	BRAVE透支行动数
デフォルト	DEFAULT防御+储存行动数
フレンド召唤	好友召唤系统
・召唤	召唤好友/访客
・配信	将下一次行动的数据上传
アイテム	使用道具
必杀技	使用必杀技（满足发动条件后出现）
にげる	逃离战斗



©2012 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

职业系统介绍

基础概念

1、本作中队伍固定为4名角色，由玩家通过对每个角色的职业进行自由搭配来实现战术的多样化。

2、所有角色的初始皆为素人（すっぴん），随着主线及支线剧情的发展，玩家可以获得更多新的职业。

3、转职不仅会改变角色的外观，更会影响角色对不同装备的适性，以及可以使用的技能。

4、每个职业都有职业等级的设定，职业等级与角色等级不同，通过累积JP（职业点）来提升。

进阶概念

1、职业等级提升后，玩家可以习得该职业相应的主动技能（例：白魔法Lv.X）以及辅助技能（例：物攻增加10%）。

2、当角色转职成其他职业后，可在能力选择界面中设定副职技能。

（例：Lv10的白魔道士转职为Lv1的黑魔道士，并将白魔设定为副职，则Lv1的黑魔可以同时使用Lv10白魔的全部主动技能）

3、玩家可以在能力选择界面中设定全职业共通的辅助技能，以获得相应的辅助能力。

4、每个辅助技能都有对应的辅助技能槽数，在槽数上限范围内，玩家可以随意搭配辅助技能，槽数值上限初始为1，随剧情增加，最大为5。

（例：“魔防增加30%”要占用3个技能槽，若当前玩家槽数上限为3则只能装备这1个技能，但是可以更换为槽数值为1的“魔防增加10%”及其他总槽数值为2的技能。）

全职业技能一览

本作共有24个职业，有不少职业都是只能通过做分支任务才能获得的，关于获得方法大家可以在接下来的流程攻略中看到。这24个职业并非都适合参加战斗，大约有2/3的职业的存在价值都只是提供各种有利的辅助技能而已。如何搭配并没有硬性规定，不同的技能搭配也可以诞生出不同的战斗方式，玩家可以在游戏中一点点摸索出最适合自己的职业与技能组合。

四位主角是可以使用全部职业的，但在能力上存在些许区别。两位男主角的HP要比两位女主角更高，MP值是アニエス＞リングアベル＞イデア＞ティズ，因此最好是安排ティズ和イデア作为前排的物理攻击职业，アニエス选择大奶妈白魔导士，リングアベル的职业可以随意调整。



すっぴん（素人）

固有指令：すっぴん技

职业特性：随角色满级职业的增多而变得更强

职业说明

游戏最初玩家默认的职业，能力平均，作为主职业而言没有特别出彩的地方，但作为副职业有很大的优势。首先LV.1就能获得的しらべる技能可以调查敌人的HP和弱点，有助于玩家有针对性的调整战术。“けんけんぱ”能保护玩家在探索有沼泽、熔岩等特殊地形的迷宫时不受伤害。“てきよけ”如果配合使用“退魔の腕轮”这件饰品的话能大幅降低遇敌的概率。最重要的技能“JPアップ”可以在战斗结束后多提供大约20%左右的JP值，能减少许多练职业的时间。但要注意的是，“JPアップ”只对装备了该技能的角色有效。另外，本职业从13级升到14级需要9999JP，其他职业只需要5000JP。

Lv	技能名称	说明
1	しらべる	显示敌人的HP和弱点
2	てあて	回复我方单体20%的HP
3	だうじんぐ	显示该区域内未取得的宝箱数量
4	けんけんぱ	不受地形伤害
5	あやまる	降低自身被攻击的可能
6	おいのり	会心一击率提升
7	MP10%アップ	MP提升10%
8	がまん	4回合内防御力上升
9	とんずら	逃跑必成功
10	JPアップ	战斗后获得的JP点数增多
11	ふんばる	战斗不能时HP为1
12	てきよけ	遇敌率下降50%
13	てきよせ	遇敌率上升50%
14	ものまね	复制前一个人的动作，不消耗任何MP和HP

モンク（武僧）

固有指令：体术

职业特性：拳套的适应性为S，空手时战斗力强化

职业说明

游戏初期的强力职业，即使不使用职业技能，单靠徒手攻击也能造成不错的伤害输出，而消耗BP的“点穴”技能更是逆天，拥有对大多数杂兵一击必杀的战斗力。



Lv	技能名称	说明
1	刚击	命中率低的强力攻击
2	炼气	2回合内提升物理攻击力，但有可能会失败伤血
3	内丹	回复自身的异常状态
4	HP10%アップ	HP增加10%
5	格斗の心得	拳套类武器的适应性提升到S
6	卧龙	回合最后释放强力一击
7	气功波	带有贯穿敌人防御效果的强力攻击
8	暗暗无效	免疫暗黑
9	物攻10%アップ	物理攻击提升10%
10	HP20%アップ	HP增加10%
11	点穴	消耗BP点数的强力攻击
12	HP30%アップ	HP增加10%
13	凤凰翔	以牺牲HP为前提换来的强力攻击
14	天衣无缝	卸下所有装备的话攻击力提升至原来的2倍

白魔导士

固有指令：白魔法

职业特性：战斗结束后回复异常状态

职业说明

奶妈职业，团队中的必备职业。不需要太多说明，练满就是了……与“导师”职业配合使用效果更为出众。



Lv	技能名称	说明
1	白魔法Lv1	可以使用LV.1级的白魔法
2	魔防10%アップ	魔法防御力提升10%
3	白魔法Lv2	可以使用LV.2级的白魔法
4	杖の心得	杖的的适应性提升到S
5	自然治愈力	战斗结束后自动回复毒、黑暗、沉默等异常状态
6	白魔法Lv3	可以使用LV.3级的白魔法
7	水属性轻减	受到水属性伤害降低
8	天使の加护	受到的伤害减少
9	白魔法Lv4	可以使用LV.4级的白魔法
10	魔防30%アップ	魔法防御力提升30%
11	白魔法Lv5	可以使用LV.5级的白魔法
12	そのまま全体化	当对全体使用魔法时威力不下降
13	白魔法Lv6	可以使用LV.6级的白魔法
14	生命保存则	死亡的同时复活其他已死亡的角色

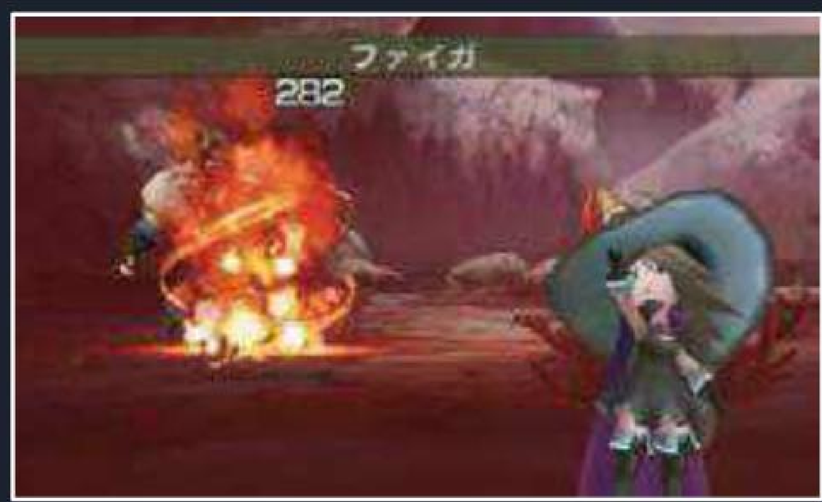
TIPS 全部魔法书都可以在第五章以后的飞空艇的魔法屋内购得。

黑魔导士

固有指令：黑魔法

职业特性：根据团队中持有魔力共鸣技能的人数而强化黑魔法

职业说明



以魔法作为攻击力的法系职业，可以针对敌人的弱点施加有效攻击。但在本作中，法系职业的输出回报率其实并不算高，建议作为辅助职业来使用。

Lv	技能名称	说明
1	黑魔法Lv1	可以使用LV.1级的黑魔法
2	ロッドの心得	法杖的适应性提升到S
3	黑魔法Lv2	可以使用LV.2级的黑魔法
4	火属性轻减	受到火属性伤害降低
5	ダメージ分散	将自己受到的HP伤害分摊给全团队
6	沈默无效	免疫沉默
7	黑魔法Lv3	可以使用LV.3级的黑魔法
8	魔力共鸣	黑魔法威力会随着队伍中黑魔导士的数量而提升
9	黑魔法Lv4	可以使用LV.4级的黑魔法
10	魔攻20%アップ	魔法攻击强度增加20%
11	黑魔法Lv5	可以使用LV.5级的黑魔法
12	魔法防御贯通	给予贯穿敌人魔法防御壁的伤害
13	黑魔法Lv6	可以使用LV.6级的黑魔法
14	何でも全体化	所有魔法均可对全体使用

ナイト（骑士）

固有指令：骑士道

职业特性：保护濒死的同伴

职业说明

HP、攻击力、防御力均很优秀的职业，双手拿一把武器的情况下伤害输出客观。职业特性“かばう”可在同伴濒死时替同伴挡刀，对保护奶妈这种薄血职业很有帮助（不过若此时骑士自己也残血的话很有可能躺地板……）。配合“战乙女”职业的跳跃攻击也能有效提升威力。

Lv	技能名称	说明
1	踏み込む	舍弃防御的强力一击
2	两手持ち	枪、剑、斧、杖、刀这几种武器双手拿一把时攻击力提升
3	物防10%アップ	物理防御提升10%
4	铁壁	一回合内物理防御力上升
5	かばう	代替濒死的队友承受伤害
6	盾攻击	装备盾牌时将物理防御力转为攻击力
7	盾の心得	盾的适应性提升到S
8	复仇击	我方死亡角色死亡越多，战斗力越强的全体攻击
9	剑の心得	剑的适应性提升到S
10	全力でかばう	保护某位同伴一回合
11	两手盾	双手都能装盾
12	物防30%アップ	物理防御提升30%
13	骑士道精神	保护我方成功后物理防御力上升
14	超突进	给予敌人物理防御力200%的伤害

シーフ（小偷）

固有指令：盗技

职业特性：偷盗成功概率上升



职业说明

能够偷取所有敌人（包括BOSS）身上的道具是本职业的最大优势，弓和短剑两种武器的适应性强，适合清理杂兵。

Lv	技能名称	说明
1	盗む	偷取敌人的道具
2	风属性轻减	受到风属性伤害降低
3	速度10%アップ	行动速度提升10%
4	ハート泥棒	吸取敌人的HP
5	速度20%アップ	行动速度提升20%
6	ぶんどる	战斗中偷取道具
7	急袭	我方先手攻击时全员BP+1
8	短剑の心得	短剑的适应性提升到S
9	神速瞬击	速度越快攻击输出越高
10	盗贼の极意	盗取成功率提升
11	むしりとる	盗取的道具数量增多
12	巻き上げる	从全体敌人身上盗取道具
13	速度30%アップ	行动速度提升30%
14	怪盗乱麻	偷盗成功后物理攻击大幅加强



商人

固有指令：商卖

职业特性：战斗后入手的金钱增加1.5倍

职业说明

战斗力基本可以无视，但可以靠着倒买倒卖大赚金钱。

Lv	技能名称	说明
1	エンジェルマネー	花费LV×50的金钱提升会心一击率
2	リップオフ	将道具以原价的1.2倍卖出
3	ホワイトナイト	濒死时会躲到HP最高的同伴身后
4	ドラッグデリバリ	可以购入回复药使用
5	リスクヘッジ	5回合内花钱减小伤害
6	テイクオーバー	花费LV×100的金钱来对敌人造成伤害
7	BPドリンク	可以购买BP回复药
8	スペキュラー	给予敌人0%～200%的伤害
9	入手金额アップ	战斗后入手金钱增多
10	ミリオネア	召唤好友时会根据好友等级入手相应的金钱
11	ダークカクテル	帮敌人回复HP的同时入手同等数值的金钱
12	フレバレッジ	5回合内，伤害、回复和消费增加
13	ローレルバレッジ	5回合内，伤害、回复和消费减小
14	アクイジョン	用钱来收买敌人

魔法剑士

固有指令：魔法剑

职业特性：受到魔法攻击时魔法防御力上升

职业说明



赋予武器魔法效果的特殊职业，当职业等级上升至可使用上位魔法时，本职业的价值才会完全体现出来。对付有弱点属性的BOSS极为有效。

Lv	技能名称	说明
1	魔法剑Lv1	可以使用LV.1级的魔法剑
2	魔法剑Lv2	可以使用LV.2级的魔法剑
3	ファイアウォール	受到物理攻击时用炎壁反击
4	魔法剑Lv3	可以使用LV.3级的魔法剑
5	自动アスピル剑	物理攻击转化为吸收MP
6	マジックアーマー	使用魔法剑时，受到的同属性伤害降低
7	魔法剑Lv4	可以使用LV.4级的魔法剑
8	メメントモリ	战斗不能时回复我方全体50%MP
9	魔法剑Lv5	可以使用LV.5级的魔法剑
10	アンチマジック	受到魔法攻击时魔法防御力上升
11	魔法剑强化	魔法剑消费的MP和威力上升
12	魔法剑Lv6	可以使用LV.6级的魔法剑
13	魔法防御特化	降低物理防御力，提升魔法防御力
14	ソードマジック	装备中的武器对攻击魔法有伤害加成

TIPS 后期练等级和职业的方法：首先入手“魔界幻士”的职业，将其练到LV.9出“黄泉送り”这个技能。为任意一名角色装备上“黄泉送り”，再到土之神殿或公国军总司令部去刷怪即可。想要提升速度的话，可以再装备上素人职业的“てきよせ”和“JPアップ”，以及魔界幻士职业的“EXPアップ”。这两个迷宫杂兵给的经验大约是在2000-3000之间，每个怪给的JP点数为70点（无任何奖励加成的情况下）。土之神殿会以大约50%的概率刷出黑色史莱姆×6，练职业更合适一些。

时魔导士

固有指令：时空魔法

职业特性：灭团时回到战斗开始的状态

职业说明

支援系的职业，能令回合内我方全体先于 BOSS 行动，实用性很高。另外，“停止”这个 DEBUFF 在战斗中是无药能解的，只能装备时魔导士的“ストップ无效”来回避。

Lv	技能名称	说明
1	时空魔法Lv1	可以使用LV.1级的时空魔法
2	魔攻10%アップ	魔法攻击力上升10%
3	スロウ反击	受到攻击时以一定概率令对手的行动变缓
4	时空魔法Lv2	可以使用LV.1级的时空魔法
5	タイムリ-プ	灭团时回到战斗开始时的状态（仅限一次）
6	时空魔法Lv3	可以使用LV.3级的时空魔法
7	ストップ无效	免疫停止
8	时空魔法Lv4	可以使用LV.4级的时空魔法
9	时空魔法MP节约	时空魔法的MP消耗量减少25%
10	时空魔法Lv5	可以使用LV.4级的时空魔法
11	ワ-ルドスロウ	2回合内令敌我双方的BP下降1
12	时空魔法Lv6	可以使用LV.6级的时空魔法
13	魔攻30%アップ	魔法攻击力上升30%
14	ワ-ルドヘイスト	回合结束时敌我双方的BP上升1

狩人

固有指令：狩猎技

职业特性：命中率大幅提高

职业说明

强大的物理输出职业，使用弓作为武器的情况下攻击力极高，会心一击出现率也颇为频繁，并且可以针对敌人的种类进行弱点攻击，随随便便就能打出 9999 的伤害。推荐队伍中至少要有一名狩人职业，在最终章 BOSS 战时会很有帮助。

Lv	技能名称	说明
1	エイミング	消耗MP的高威力攻击
2	ムシキラ-	消耗MP的对虫族的有效攻击
3	プラントキラ-	消耗MP的对植物的有效攻击
4	ビ-ストキラ-	消耗MP的对兽族的有效攻击
5	麻痹无效	免疫麻痹
6	ウイングキラ-	消耗MP的对飞行族的有效攻击
7	アクアキラ-	消耗MP的对水栖族的有效攻击
8	弓の心得	弓的适应性提升到S
9	ドラゴンキラ-	消耗MP的对龙族的有效攻击
10	アンデッドキラ-	消耗MP的对死灵族的有效攻击
11	イ-ビルキラ-	消耗MP的对恶魔的有效攻击
12	ホ-クアイ	命中率大幅提升
13	プリシジョン	通常攻击全部命中时伤害上升
14	マルチバ-スト	对任意敌人的4连击

召唤士

固有指令：召唤魔法

职业特性：受到攻击时回复MP

职业说明

这个职业需要完成“隐者の试练”才能发挥出效果，通过试练的话就可以获得相应的召唤兽。详情请参考下文的“隐者の试练”章节。



Lv	技能名称	说明
1	召唤魔法Lv1	可以使用LV.1级的召唤魔法
2	雷属性轻减	受到雷属性攻击时伤害降低
3	召唤魔法Lv2	可以使用LV.2级的召唤魔法
4	召唤魔法Lv3	可以使用LV.3级的召唤魔法
5	フレンドシップ	和朋友的亲密度上升加快
6	召唤魔法强化	召唤魔法消耗的MP和威力上升
7	召唤魔法Lv4	可以使用LV.4级的召唤魔法
8	召唤魔法Lv5	可以使用LV.5级的召唤魔法
9	身代わり召唤	战斗不能时自动发动召唤魔法
10	召唤魔法Lv6	可以使用LV.6级的召唤魔法
11	MP转化	受到攻击时MP回复
12	召唤ラッシュ	召唤魔法的使用次数增加，威力也随之上升
13	ピンチに召唤	受到伤害濒死时发动召唤魔法
14	フレンド召唤强化	召唤朋友的效果上升

ヴァルキリ-（战乙女）

固有指令：飞技

职业特性：队友死亡时攻击力上升

职业说明

LV.1 和 LV.2 会获得的两个职业技能足以让战乙女职业发挥出强大的战斗力，建议装备上骑士的辅助技能“两手持ち”，副职业可以选择超级明星，以便提升物理攻击力。

Lv	技能名称	说明
1	クレセントム-ン	对敌人全体的物理攻击
2	ジャンプコマンド	回合结束时跳起，下一回合攻击
3	枪の心得	枪的适应性提升到S
4	ジャッジメント	单体的强力物理攻击
5	スピリットバリア	10个回合内用MP代替受到的HP伤害
6	ソウルクラッシュコマンド	给予MP的伤害
7	BP消费技强化	消费BP点数令能力的威力上升
8	ジェノサイド	令敌方HP低于10%的角色立刻死亡
9	ハイジャンプ	下一回合发动强攻击
10	セレクション	敌方防御状态下不影响我方的伤害输出
11	ソウルハント	同伴出现死亡时攻击力上升
12	エアリアル	跳跃能力的回合数、消费BP以及威力上升
13	スカイ・ハイ	以跳跃状态下开始战斗
14	ス-パ-ジャンプ	2回合后对敌人全体展开攻击

赤魔导士

固有指令：黑白魔

职业特性：受伤时以一定概率回复1BP

职业说明

可以同时使用白魔法和黑魔法的职业，但魔法等级最高只能到第 4 级。前期使用尚可，但后期想靠 LV.4 的白魔法团加血是绝对行不通的。



Lv	技能名称	说明
1	白黑魔Lv1	可以使用LV.1级的白魔法和黑魔法
2	MP20%アップ	最大MP上升20%
3	白黑魔Lv2	可以使用LV.2级的白魔法和黑魔法
4	タ-ンチェンジ	回避敌人的攻击后BP+1
5	ピンチに消费0	濒死时MP消耗为零
6	白黑魔Lv3	可以使用LV.3级的白魔法和黑魔法
7	アドレナリン	消灭一个敌人时BP+1
8	魔法消费MP节约	魔法消耗的MP量下降25%
9	リカバリ-	处于异常状态时BP+2
10	白魔法Lv4	可以使用LV.4级的白魔法和黑魔法
11	リベンジャ-	受到伤害时以一定概率BP+1
12	リバイバル	受到伤害濒死时BP+2
13	ピンチに会心	濒死时会心一击率上升
14	オ-バ-リミット	BP值小于零时魔法攻击伤害增加

药师

固有指令：处方

职业特性：回复行动的效果上升

职业说明

辅助性质的职业，实用度并不算高。

Lv	技能名称	说明
1	调合	将两个道具调合到一起得到特殊效果
2	应急处置	回合的最后回复最低HP的同伴
3	实验	将消费道具变成攻击道具
4	攻击アイテム强化	攻击道具的伤害增加
5	预药	使用道具令6个回合获得异常状态的耐性
6	状态异常短期化	令我方的异常状态尽快结束
7	治愈の知识	回复行动的效果上升
8	自动ポーション	自身受到伤害时自动使用回复药
9	广域	道具的作用对象扩大到全体
10	毒药	将回复道具变成毒药攻击
11	自动フェニックス	装备凤凰之尾
12	采集	可以在战斗中入手道具
13	苏生	我方全体战斗不能时复活
14	痛觉麻痹	战斗开始后几个回合内的伤害将延后到之后几个回合内出现

スーパースター（超级明星）

固有指令：唱歌

职业特性：唱歌耗费的MP下降50%

职业说明

通过演唱的形式为我方队员施加有利 BUFF，LV.1 的技能“パワ－オブラブ”对物理攻击系职业的提升很大。满级技能“私の彼は勇者様”更可为全队提供 BP+1 的效果，算得上是最适合做战斗辅助的职业了。

Lv	技能名称	说明
1	パワ−オブラブ	4回合内我方全体物理攻击力上升
2	恋はヘイスト	4回合内我方全体行动速度上升
3	もう一度あなたと	我方单体BP+1
4	まもってあげるよ	4回合内我方全体物理防御力上升
5	ココロノカギ	4回合内我方全体魔法攻击力上升
6	补助强化	自身受到的辅助效果加强
7	小悪魔エンジェル	4回合内我方全体魔法攻击力上升
8	CATCH ME	5回合内更容易被敌人攻击
9	ボルテ−ジ	经过2回合后攻击力和防御力上升
10	补助长期化	自身的辅助效果时间延长
11	魅了无效	免疫魅了
12	歌唱消费MP节约	演唱消费的MP下降50%
13	サレナホリナ☆彡	令BP大于1的敌人BP值归零
14	私の彼は勇者样	我方全体BP+1

海贼

固有指令：海贼技

职业特性：濒死时物理攻击力和物理防御力上升

职业说明

先使用“甲罗割り”,再连发“倍击”就能造成高伤害，属于简单粗暴类型的物理输出职业。配合黑暗骑士的“物攻 30% アップ”收效也相当不错。

Lv	技能名称	说明
1	倍击	通常威力×2的攻击
2	挑发	让敌人攻击自己
3	甲罗割り	攻击敌人后令其物理防御力下降
4	鳞剥ぎ	攻击敌人后令其魔法防御力下降
5	すね碎き	攻击敌人后令其行动速度下降
6	一齐攻击	同伴濒死时我方全员一起攻击
7	バ−サク	提高自身的物理攻击力持续发动进攻普通攻击，战斗结束后角色死亡
8	火事场力	濒死时物理攻击力和物理防御力上升
9	物攻20%アップ	物理攻击力上升20%
10	牙折り	攻击的同时降低对手物理攻击力
11	脑天落とし	攻击的同时降低对手魔法攻击力
12	斧の心得	斧的适应性提升到S
13	大爆流	地面喷出水流的强烈攻击
14	倍々击	通常威力×4的攻击

忍者

固有指令：忍术

职业特性：双手都装备武器时威力不下降

职业说明

回避率高的职业，发动“空蝉之术”后可以 100% 躲过敌人下一次的物理攻击，面对某些攻击会对我方一击必杀的 BOSS 时，将忍者装备在副职业上可避免死亡情况发生。

Lv	技能名称	说明
1	疾风迅雷	每回合最先出手
2	光阴流水	回避攻击时反击
3	回避10%アップ	回避率上升10%
4	空蝉之术	回避一回合的物理攻击
5	起死回生	回避攻击后自身攻击力上升
6	一气呵成	本回合攻击回数上升
7	一刀两断	用普通攻击击破敌人后以很大概率再次发动攻击
8	回避20%アップ	回避率上升20%
9	瞬身之术	6回合内回避率上升
10	傀儡之术	可以选择本回合内敌人的攻击目标
11	二刀流	双手装备武器时威力不下降
12	隐身之术	4回合内不被敌人攻击
13	回避30%アップ	回避率上升30%
14	万手沙华	超乎上限的攻击回数

ソードマスター（剑圣）

固有指令：武士道

职业特性：受到物理攻击时以一定概率反击

职业说明



善于反击的职业，但本作中有些杂兵也是会反击的，如果装备了“反击”再遇到这种杂兵的话，就等死吧……

Lv	技能名称	说明
1	海老で鯛を钓る	降低自己受到的物理伤害并反击
2	土属性轻减	土属性攻击伤害减轻
3	刀の心得	刀的适应性提升到S
4	出る杭は打たれる	对象的BP−1
5	行きがけの驮赁	普通攻击后以一定概率再度攻击
6	反击	受到物理攻击时以一定概率反击
7	混乱无效	免疫混乱
8	马の耳に念佛	降低自己受到的魔法伤害并反击
9	反击强化	反击时的伤害上升
10	蛇の道は蛇	选择某一目标，当受到其攻击时给予强力的反击
11	卷土重来	BP越高，物理攻击的威力越大
12	穷鼠猫を啮む	受到大伤害时予以强力反击
13	急がば回れ	DEFAULT之后下一回合的行动速度上升
14	萨摩守	两回合内消费MP为零

魔人

固有指令：仪式

职业特性：吸收一部分魔法伤害转化为HP

职业说明

可以与黑魔导士相互加强的职业，LV.1 的技能“死之宣告”最为实用，但要等上 4 个回合，其他技能大多带有“自虐”的性质，玩不好的话把自己玩死也是很有可能的……

Lv	技能名称	说明
1	尸	对单体施加“死之宣告”
2	黑魔法强化	黑魔法消费的MP和威力上升
3	灭	赋予中毒状态的角色暗属性魔法攻击（不分敌我）
4	魔法ダメージ吸收	吸收魔法伤害的一部分来回复HP
5	昏	赋予睡眠状态的角色即死魔法（不分敌我）
6	黑魔法MP节约	黑魔法消耗的MP下降25%
7	贽	消费HP换来魔法攻击力上升
8	零	MP即将为零时攻击魔法威力上升
9	コンバ-ジェンス	将全体魔法化为对单体的，同时提升威力
10	灾	赋予BP最少的角色暗属性魔法攻击（不分敌我）
11	状态异常强化	异常状态出现率提升
12	祸	赋予BP最多的角色暗属性魔法攻击（不分敌我）
13	黑魔法超强化	黑魔法消费的MP和威力大提升
14	葬	给予敌人全体暗属性魔法攻击

导师

固有指令：精灵

职业特性：白魔法消耗的MP下降25%

职业说明

最适合与白魔导士搭配使用的职业，所有的技能都非常优秀，强烈推荐练满。首先是LV.9获得的“圣者”技能，能将回血量提升一倍,配合白魔导士LV.12的技能“そのまま全体化”就能实现以最少的MP回复最多血量的效果，在后期的迷宫与BOSS战中的作用非常显著。“大精灵の加护”和“妖精の加护”可以控制住场面，避免出现因为DEBUFF而灭团的情况。“静寂”技能在BP为负时使用，可以在不增加奶妈压力的情况下让我方全体安心回复BP值。

Lv	技能名称	说明
1	精灵の加护	5回合内我方单体免疫全属性
2	自动シエル	战斗开始时自身处于有防御罩的状态
3	魔防20%アップ	魔法防御力提升20%
4	精灵の助力	5回合内我方单体全属性攻击力上升
5	BPコンバ-ト	令自己的BP值+2
6	白魔法MP节约	白魔法消耗的MP量下降25%
7	精灵同化	4回合内让单体吸收全部属性攻击
8	静寂	2回合内敌我双方不受伤害
9	圣者	降低物理攻击力，换取回复魔法威力上升
10	大精灵の加护	5回合内我方全体免疫全属性
11	妖精の加护	5回合内我方全体免疫状态异常
12	节制	回合最后发动，让BP大于1的人减1，BP小于-1的人加1
13	神秘	4回合内让全体吸收全部属性攻击
14	HP倍化	战斗中的最大HP×2

圣骑士

固有指令：圣剑技

职业特性：BP的上限+1

职业说明

HP、MP和防御力都很高的职业，自带光属性攻击。在终盘时会遇到不少暗属性的BOSS，本职业能发挥奇效。



Lv	技能名称	说明
1	ハ-トスティング	必定会心一击
2	光属性轻减	受到的光属性攻击伤害减轻
3	物防20%アップ	物理防御力提升20%
4	ジャイアントキル	对比自己HP高的对手造成大伤害
5	魔法クリティカル	魔法攻击时出现会心一击
6	ガ-ドデフォルト	防御状态时受到的伤害更低
7	ランパ-ト	对我方全体张开抵御物理攻击的防御壁
8	道具クリティカル	使用道具时出现会心一击的效果
9	シャインブラスト	光属性的强力攻击
10	クリティカル强化	会心一击时伤害上升
11	BP上限アップ	BP的上限+1
12	デスパレ-ト	物理防御力与物理攻击力叠加在一起攻击对方
13	铠の心得	铠甲的适应性提升到S
14	ヘブンズゲ-ト	BP点数越大连击数越高的随机光属性攻击

黑暗骑士



固有指令：暗黑剑技

职业特性：受到伤害时，攻击力和防御力提升

职业说明

以牺牲自己的HP来换取高攻击伤害的职业，属于上位职业，因掉血很快所以不推荐作为主职业使用。

Lv	技能名称	说明
1	暗黑	消费最大HP的20%发动暗属性攻击
2	暗属性轻减	受到暗属性攻击时伤害减轻
3	逆境	受到伤害时攻击力与防御力上升
4	恶魔使い	对恶魔种族的敌人有魅了效果
5	道连れ	战斗不能时给予敌方全体伤害
6	サガク剑	HP低的时候释放强力攻击
7	兜の心得	头盔的适应性提升到S
8	漆黑	消费最大HP的30%对敌人全体发动暗属性攻击
9	冥暗	使用暗属性攻击时伤害上升
10	魔力吸収	将攻击魔法转化为吸收MP
11	暗黑星云	消费最大HP的20%对敌我发动暗属性攻击
12	物攻30%アップ	物理攻击力增加30%
13	死中活	战斗能力提升，但四回合后角色会死亡
14	暴走	HP为1时可以继续发动黑暗技能

ヴァンパイア（吸血鬼）

固有指令：吸血技

职业特性：学会特定怪物的技能



职业说明

吸取敌人的攻击方式并转化为自己能力的职业，相当于《FF》系列”中传统的青魔导士。

Lv	技能名称	说明
1	ゲノムアビリティ	能使用怪物的技能
2	物理ダメ-ジ吸收	受到攻击时恢复HP
3	吸血	吸取单体的HP
4	血の渴望	打倒敌人后攻击力和防御力上升
5	魅了	对敌人单体施加魅了状态
6	吸魔	吸取单体的MP
7	モンスタ-技强化	使用怪物技能时伤害增加
8	吸气	吸取单体的BP
9	扇动	令敌人全体进入魅了状态
10	自己修复	战斗结束后回复HP
11	能力吸收	吸收单体的能力
12	吸收攻击强化	吸收攻击给予的伤害量提升
13	ゲノムドレイン	习得某些特殊怪物的能力
14	アンデッド化	回合结束时以一定概率复活死亡的同伴

吸血鬼的怪物技能一览

名称	效果	使用技能的怪物	出现场所（第五章以后）
カ-ズ	令目标的物理攻击力和物理防御力下降	スペクタ-	ラクリ-カ周边地区的夜里
水しぶき	对目标施放突破防御的水属性攻击	マリンデビル	第五章以后的海域内
毒液	对目标攻击时附带毒状态	レッドプリン	封印的次元回廊B8
リンプン	对目标攻击时附带混乱状态	グレ-トモス	封印的次元回廊B6
メルトスト-ム	对敌人全体的火属性攻击，附带物理防御力下降的效果	フレイムモス	地底火山洞、火之神殿
トルネ-ド	对敌人全体的风属性攻击	ルク	フロウエル周边地区
ブリザ-ド	对敌人全体的水属性攻击	アイスゴ-レム	エタルニア周边地区
ダブルアタック	对任意对象两回合攻击	カタマウント	封印的次元回廊B6
丸かじり	令敌人的HP减为1	バルトラ	封印的次元回廊B5
ブラスタ-	对敌人全体附加麻痹状态	ズワルト	ダスク遗迹
痹れ花粉	对敌人全体攻击时附带麻痹状态	アルラウネ	封印的次元回廊B6
火球	对目标施以贯穿物理防御的火属性攻击	ドゴン	封印的次元回廊 B7

名称	效果	使用技能的怪物	出现场所（第五章以后）
ボ–ンクラッシュ	敌人血量越少，我方攻击越强	スカルランサ–	ミスリル矿山
声枯れ毒	对敌人全体攻击时附带沉默状态	コボルト	カルディスラ周边地区
地震	对敌人全体的土属性攻击	ソイルイ–タ–	封印的次元回廊 B5
サンドスト–ム	对敌人全体攻击时附带黑暗状态	サンドワ–ム	封印的次元回廊 B2
胃液	对敌人全体攻击时附带物理防御力降低的效果	ギャストリク	封印的次元回廊 B8
ロックスト–ム	敌全体に土属性攻击	メガスコリデス	不死之塔
毒旋风	对敌人全体攻击时附带毒状态	カイザ–コブラ	不死之塔
ホワイトウィンド	为我方全体回复等同于使用者HP量的血量	エアロランタン	封印的次元回廊 B7
子守呗	对敌人全体附加睡眠状态	ハマドリュアス	フロウエル周边地区
狱炎	对敌人全体的火属性攻击	オルトロス	风之神殿
冻气	对敌人全体的水属性攻击	オルトロス	风之神殿
王水	目标攻击时附带物理防御力降低的状态	ルサルカ	水之神殿
エナジ–バ–スト	对敌人全体的强力物理攻击	チャウグナル	火之神殿

魔界幻士

固有指令：召唤合体

职业特性：战斗后回复MP

职业说明

将召唤兽的力量与自身融合，从而大幅提升能力的战斗职业。获得这个职业时基本已经是游戏中后期了，所以从战斗角度来看帮助并不是很大，但这个职业拥有两个重要技能，一是“黄泉送り”，二是“EXPアップ”，二者搭配起来练级会相当神速。



Lv	技能名称	说明
1	召唤合体Lv1	可以使用LV.1级的召唤合体
2	徐々にMP回复	回合结束时回复MP
3	召唤合体Lv2	可以使用LV.2级的召唤合体
4	濒死时MP回复	受到伤害濒死时回复MP
5	召唤合体Lv3	可以使用LV.3级的召唤合体
6	召唤魔法MP节约	召唤魔法消耗的MP量下降25%
7	战斗後MP回复	战斗结束后回复MP
8	召唤合体Lv4	可以使用LV.4级的召唤合体
9	黄泉送り	战斗开始时自动将HP低的敌人消灭
10	召唤合体Lv5	可以使用LV.5级的召唤合体
11	召唤魔法超强化	召唤魔法消费的MP和威力提升
12	MP30%アップ	最大MP上升30%
13	召唤合体Lv6	可以使用LV.6级的召唤合体
14	EXPアップ	获得经验值更多

召唤合体技能一览

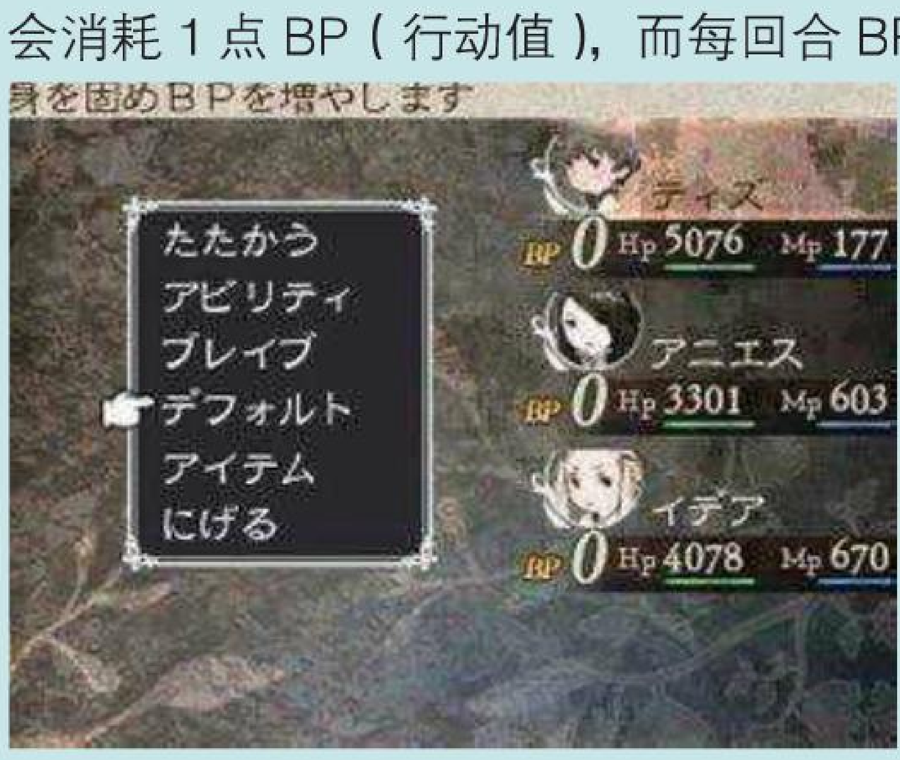
名称	效果
ギルタブリル	10回合内自身的物理防御力上升
フレ–スヴェルグ	10回合内自身的行动速度和回避率提升
ジウスドラの罪	10回合内自身的魔法防御力提升
プロメテウスの火	10回合内自身的物理攻击力提升
デウスエクス	10回合内自身的魔法攻击力提升

BRAVE & DEFAULT系统介绍

基础概念

1、BRAVE & DEFAULT 系统为玩家提供了改变传统回合制游戏每回合每名角色只能行动 1 次的方法，令游戏的战术安排更加灵活。

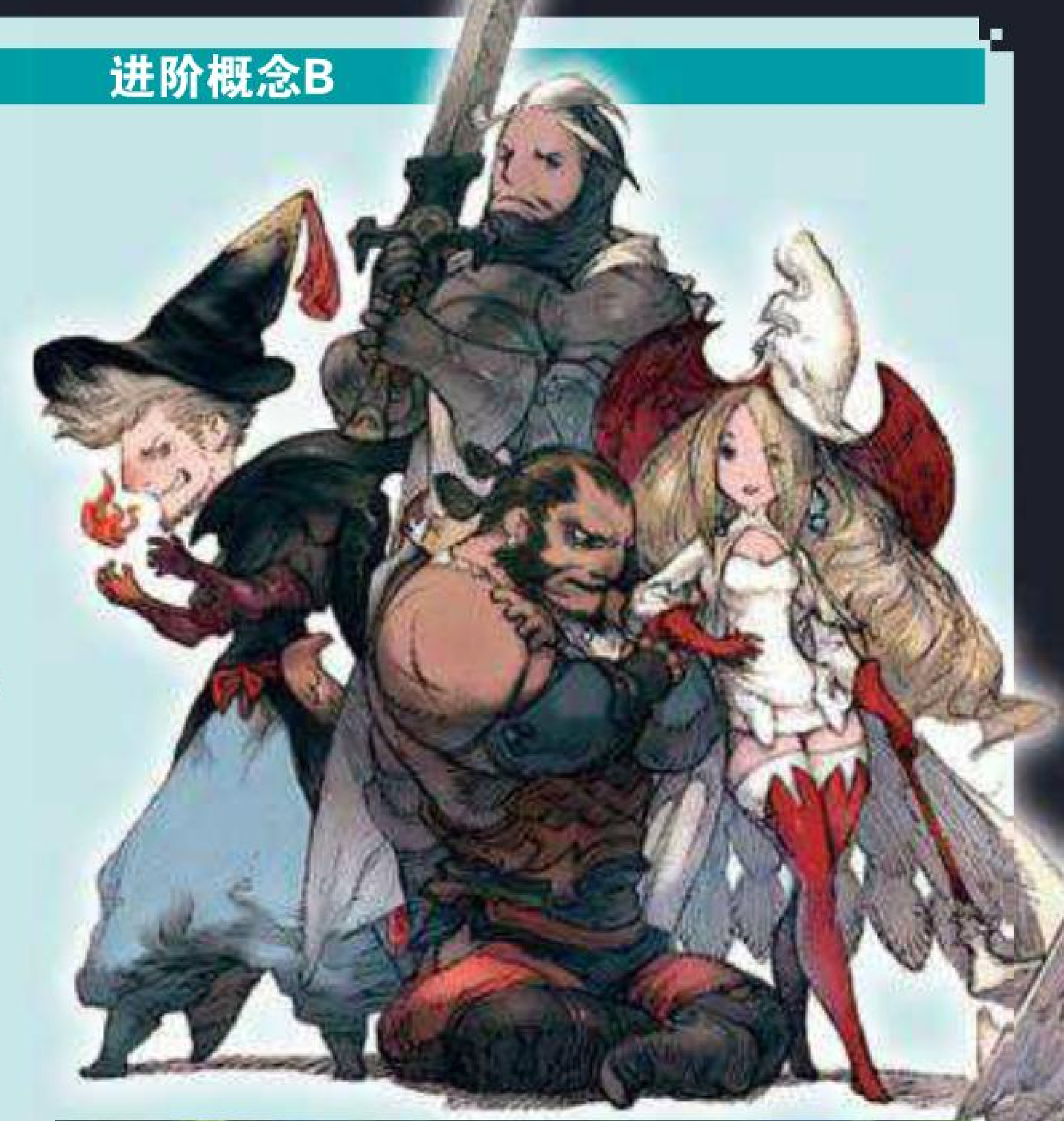
2、进入战斗后，敌我双方所有角色除 DEFAULT 外的各种行动都会消耗 1 点 BP（行动值），而每回合 BP 值会自动恢复 1 点。



（这意味着所有角色每回合都能至少行动 1 次，与所有传统回合制游戏相同。）

3、进入战斗后，敌我双方所有角色的初始行动皆为 0，发生“BRAVE ATTACK”时则发动一方的 BP 值为 1。

进阶概念B



1、在战斗中选择 BRAVE，可以在当前回合透支 1 次行动次数（BP–1），每回合最多可以透支 3 次。

2、角色每多 BRAVE 1 次，就可以在当前回合多行动 1 次；若该回合BRAVE满3次，则可以一回合进行 4 次行动。

3、当角色的 BP 值为负值时，则该回合无法行动且处于完全无防备状态，直到 BP 值恢复至 0 才可下达新的指令。

（例：第一回合角色 BRAVE 满 3 次，BP 值为 –3，则下三个回合内该角色无法行动，直到第五回合方可行动。）



进阶概念D

1、在战斗中选择 DEFAULT，则角色会放弃当前回合的行动，并储存 1 个行动次数（BP+1），最多可储存 3 次行动。

（BP 值为 3 后，角色可以继续 DEFAULT，但是不会再继续增加 BP 值。）

2、BP 值为正值时，玩家可以使用消耗 BP 值的技能。

（例：骑士的技能“复仇击”的使用条件为 BP 值为 1，BP 值为 0 则无法使用。）

3、DEFAULT 的同时角色进入防御状态，可降低伤害。

进阶概念BD

1、当角色的 BP 值为正值时，如果不 BRAVE，则该角色每回合依然只行动 1 次。

2、当角色的 BP 值为正值时，BRAVE 相应的次数，则该角色下回合可以继续行动。

（例：角色的 BP 值为 3，则 BRAVE 3 次后，该回合行动 4 次，BP 值为 0，下回合依然后可以行动。）

3、当角色的 BP 值为正值时，BRAVE 更多的次数，则该角色会出现下几回合无法行动的情况。

（例：角色的 BP 值为 1，则 BRAVE 3 次后，该回合行动 4 次，BP 值 –2，下两回合无法行动。）

好友系统介绍

村落复兴系统

1、通过村落复兴系统，玩家可以获得新的必杀技、必杀技附加能力、道具、合成材料，也可以获得购买高级装备的权限。

2、村落中的每个建筑物都可以升级，投入更多人力可以缩短升级时间。

3、初始情况下村落中只有 1 名村民，玩家可以通过与其他玩家擦肩通信来增加村民数量。

4、无法进行擦肩通信的玩家，每天可与提供存档服务的冒险家对话，通过互联网（ネトフレ招待）来获得新的村民。

5、村落升级后，可以在提供存档服务的冒险家处购买到新的武器、防具及道具；

6、每隔一段时间玩家都可以获得村落提供的免费道具，商店等级越高可获得的道具种类也越多。

好友召唤系统

1、在战斗中选择好友召唤（**ともだち**召唤）的“召唤”指令，可以将已经登录的好友或者擦肩访客召唤出来代替自己进行 1 次行动；

2、每名好友或访客只能召唤 1 次，若要重新召唤，必须通过本地通信或或者互联网更新好友数据（需要对方重新上传过数据）；

3、通过能力融合系统（**アビリンク**），玩家可以使用好友所培养的角色的技能（略有削弱）；非好友的擦肩访客无法进行能力融合；与好友的角色能力融合之后，玩家自己的角色可以使用这名好友所育成的高等级职业技能。

（例：玩家本身某角色的盗贼职业只有 Lv1，而进行能力融合的好友将该角色的盗贼练到了 Lv8，则玩家的 Lv1 盗贼可以使用好友的 Lv8 盗贼技能。）

4、在战斗中选择选择好友召唤(**ともだち**召唤)的“配信”指令，可以将下一个行动（普通攻击、使用技能、必杀技或者使用道具）的数据转换为擦肩数据；

5、玩家“配信”的擦肩数据可以通过互联网或者擦肩通信发送给好友或者访客；

6、通过互联网登录的好友无法为村落复兴增加人口。

隐者的试练

“隐者的试炼”是获得召唤兽的惟一途径，不需要战斗，只要能承受住隐者的一次攻击并且保证全团中至少有一人存活就可以。隐者就是藏身于通往水晶神殿的道路中的那些猫头鹰造型的角色，和他们对话后选择第二个选项就能接受试炼了。

隐者	召唤兽	场所
水の隐者	ジウスドラの罪	キレ–ト山中腹
风の隐者	フレ–スヴェルグ	风之神殿2F
火の隐者	プロメテウスの火	火之神殿
雷の隐者	デウスエクス	不死之塔　2F
土の隐者	ギルタブリル	フロウエルの花园（入手召唤士职业时自动）获得
武の隐者	スサノオ	地图右上角的弯月状细长大陆

青色宝箱

在迷宫中时常会遇到蓝色宝箱，但是游戏前期是无法开启的，只能等到游戏进入第五章之后，拾取到蓝色宝箱的钥匙后才能开启。在蓝色宝箱中收藏的都是颇为珍贵的武器和防具，对后期战斗帮助很大。

场所	物品
ロンタ–ノ离宫3F	光の盾
ナダラケス遗迹B2	エアナイフ
祈祷衣の洞穴B1	光のロ–ブ
大风车工区2F	大风の杖
瘴气の森中央部	根绝の大斧
フロウエルの花园中央部	ロイヤルクラウン
カレ–ダの森奥部	圣枪ロンギヌス
ダスク遗迹B2	与一の弓
グラ–プ砦1F	源氏の铠
ミスリル矿山B2	源氏の小手
シュタルクフォ–ト2F	村正
地底火山洞1F东	源氏の兜
动力机关室B29	ブレイブス–ツ
公国军总司令部48F	カオスブレイド
不死の塔3F	ワンダ–ロッド
吸血鬼城1F	冥王の爪
封印的次元回廊B2	八咫鸟
封印的次元回廊B3	デモンスタッフ
封印的次元回廊B4	ア–スブレイカ–
封印的次元回廊B5	デモンズロッド
封印的次元回廊B6	アルテミスの弓
封印的次元回廊B7	天丛云
封印的次元回廊B8	カイザ–ナックル
封印的次元回廊B9	神枪グングニル
封印的次元回廊B10	デュランダル

战斗奖励一览

战斗结束后会根据玩家的战斗情况予以评价，并给予一定的奖励。评价会在上屏的右上角显示出来。

奖励条件	说明	奖励内容
1タ–ン击破	一回合内胜利	经验值小幅增加
1タ–ン击破王	一回合内胜利，持续5次	经验值中幅增加
1タ–ン击破神	一回合内胜利，持续10次	经验值大幅增加
ノ–ダメ–ジ	无伤胜利	JP点数小幅增加
ノ–ダメ–ジ王	无伤胜利，持续5次	JP点数中幅增加
ノ–ダメ–ジ神	无伤胜利，持续10次	JP点数大幅增加
一齐击破	最后一击同时消灭2个以上的敌人	金钱小幅增加
一齐击破王	最后一击同时消灭2个以上的敌人，连续5次	金钱中幅增加
一齐击破神	最后一击同时消灭2个以上的敌人，连续10次	金钱大幅增加

流程攻略

序章 绝望の渊に立つもの

醒来后先在右下角的窗边入手一个 POTION，再到一楼的盆栽旁拾取 50 块钱。

来到屋外，在右边穿红色衣服的人那里可以存档。前往王宫与国王陛下对话，随后离开**カルディスラ**王国，前往大地图上标注有“！”的**ノルエンデ**溪谷。

进入溪谷往前走一点就会触发首场战斗，主要是用来说明 BRAVE 和 DEFAULT 的作用，按照提示依次使用 BRAVE 和 DEFAULT 后就会结束战斗。

在溪谷的第三张地图会遇到一个存档点，在他身旁是出口。出去后触发剧情影像，影像后巫女**アニエス**加入队伍。

原路返回，途中会遭遇三次强制战斗。此时遭遇的都是 HP80 的杂兵，尽可能地使用 BRAVE 系统来结束战斗。

返回王国，在宿屋可以免费休息恢复体力。去王宫与国王对话后，前往西南方向的湖（在王宫左侧的石像旁能入手一个目药）。

来到西南之湖后会触发一场小 BOSS 战，白魔导士会不断给武僧施加有利 BUFF，优先解决掉。战斗胜利后可获得【武僧】与【白魔导士】两个职业。

回到王国，将情况转达给国王陛下，然后返回宿屋，剧情后**リングアベル**加入队伍中。一行人前往地图右上角的**セントロ**磐迹（接下来的这张地图中出现的敌人会频繁使用中毒魔法和黑暗魔法，建议先在王国的魔法商店中购入小恢复魔法、单体毒回复和单体黑暗回复，并将巫女的职业转为白魔导士）。



进入磐迹后就看到**イデア**和黑魔导士争吵了起来。但是要前往他们所在的房间需要从三楼绕行下来。在每一层迷宫的墙壁上都会有一个小机关，开启它才能打开旁边紧锁的门。

因为有**イデア**的加入，所以与黑魔导士的战斗没什么难度，他会对我方成员施加沉默的 DEBUFF，注意别让奶妈被沉默了就好，其他人无所谓。胜利后获得黑魔导士的职业。

返回王宫，剧情过后改为操作**イデア**。前往地图左侧的墓地，触发与欧文父亲的对话后自动返回宿屋汇合。

来到大地图后会开启必杀技的能力，经由**セントロ**磐迹前往地图上方的**ロンタ–ノ**离宫。

来到离宫的尽头处，遇到被绑架的国王陛下与骑士**ハインケル**。剧情后先解决掉 4 名杂兵，获胜后骑士**ハインケル**带着国王逃往飞空艇，追上去与其交战。**ハインケル**会带着两名杂兵上场，但如果先集火杂兵的话，**ハインケル**就会频频使用盾防御技能，令玩家的伤害持续为 1。因此建议玩家一上来先 DEFAULT 三次后 BRAVE 直接打 BOSS。杂兵比较有威胁的伤害就是带毒属性的箭，确保奶妈有 2 以上的 BP，可以随时 BRAVE 来进行驱毒和回血。胜利后入手【骑士】的职业。

飞空艇降落到湖面后，先护送国王陛下回到**カルディスラ**王国的王宫，剧情后再返回飞空艇上，乘坐飞空艇前往东南方向的沙漠 -- 砂与大时钟之国**ラクリ–カ**。

第一章 まつだけなら犬でもできる

来到ラクリ－カ之街后，前往右上角王宫的门口触发事件。和国王对话后前往南方的风之神殿（王宫圆形场地的左下角能拾取到凤凰之尾）。

来到风之神殿的最深处，发现水晶已经被重度污染，不过**アニエス**自幼便被告知要肩负解放水晶的重要使命，因此没有表现得过度慌张。但要解放水晶，必须需要身穿祈祷衣，而祈祷衣则藏在一楼的宝库中。在宝库内找到祈祷衣，然而此时的祈祷衣已经完全破破烂烂的根本无法用作仪式使用，只能重新做一件了。制作祈祷衣的方法只有居住在**ユルヤナ**之森中的老师才知晓。

乘坐飞空艇前往东方的**ユルヤナ**之森，从老师口中得知重新纺织一件祈祷衣需要巫女亲自采集到的“祈り**の**虹糸”，这件道具只有在西方的洞穴深处才能找到。

西方洞穴中的敌人会以一定概率对我方施加“混乱”和“恐怖”的DEBUFF，不过持续时间都不长。地下第三层的尽头发现了“祈り**の**虹糸”，但有一条巨龙看守着这件宝物。巨龙的攻击有两种，一是对我方全体的扫尾，伤害约在150左右，另一个是对某一角色的啃咬，伤害在300左右。

战胜巨龙后带着“祈り**の**虹糸”回到**ユルヤナ**之森找老师对话，入手全新的祈祷衣。

返回风之神殿的水晶祭坛，触发与BOSS**オルトロス**的战斗。**オルトロス**有两个头，分别为火属性和冰属性，每个头的HP为4000。火头的主攻击为全体伤害，伤害值约在180左右，冰头为单体伤害，约在400左右，建议先集火消灭掉冰头，减少奶妈的压力。黑魔法对这个BOSS的收效并不算大，还是采用物理攻击较为稳妥。



战胜**オルトロス**后，通过连打X键的形式完成风之水晶的解放，成功后支援技能的装备槽增加至2条。

离开**ラクリ－カ**之街，乘坐飞空艇后触发剧情，本章结束。

支线任务

从本章开始会出现不少分支任务，在地图上会以蓝色Sub字样标出，方便大家寻找。分支任务大多是用来收集各个职业的，想要达成完美的玩家千万别错过。

【小偷】

先来到地图右侧的ポリトリィ商会，和会长对话后调查商会左侧的水井。得知城内所有的水源都被ポリトリィ商会控制住了。离开ラクリ－カ之街，去往大地图左侧的绿洲，解救被抢的百姓后再前往左侧的ナダラケス遗迹。这里是个小迷宫，杂兵基本都是大地图上会遇到的那些，难度不高，但存在一种会喷黑烟导致角色“黑暗”状态的机关，玩家可以在此刷一刷等级。

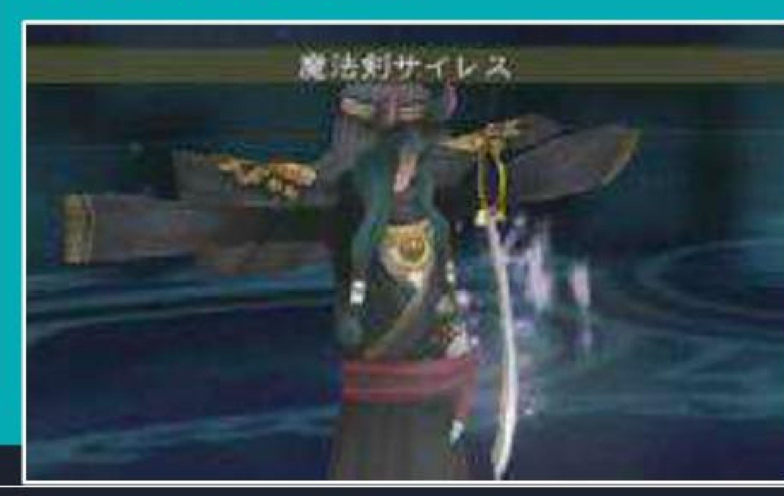
在遗迹的地下二层会遇到ジャッカル（HP3000）和ナジット（HP5000），给予ナジット一定程度伤害后他就会逃走。战斗胜利后获得【小偷】这个职业。

【商人】

返回ラクリ－カ之街的ポリトリィ商会，剧情后与会长和ナジット交战。同样在给予ナジット一定程度伤害后他就会逃走。会长比较有威胁的招式是丢金币，被砸中的话就是300点伤害，最好保持全员血线在400以上。战斗胜利后获得【商人】这个职业。

【时魔道士】【魔法剑士】

接下来的部分要等到主线完成解放风之水晶之后才能进行。待风重新回到ラクリ－カ之街后，在大地图上闲逛至入夜，再回到街上，进入魔法屋旁边的房间，前行至大风车工区。来到大风车工区三楼的尽头，乘坐电梯抵达王宫2楼，目击到王宫企图暗杀巫女的阴谋。这次的战斗不会让ナジット继续逃走了，他HP只有3000，优先解决掉他之后，再解决HP5000的国王。ナジット没什么有威胁性的招式，国王会对我方全体使用土魔法，伤害在250左右，另外还会使用停止魔法，注意维持好血线即可。胜利后获得【时魔道士】和【魔法剑士】两个职业。



第二章 ある日、青空をながめて

在瘴气之森中行走时，注意不要踏入沼泽中（第一次踩到沼泽的话会有特殊对话）。森林中有一种蘑菇敌人受到伤害后会自我分裂，最多可分裂成4个。面对该敌人时尽可能地丢大招吧，否则容易陷入恶性循环中。从瘴气之森北部的上方出口回到大地图，去往艳花之国**フロウエル**。

来到**フロウエル**广场后与老婆婆对话后，前往**フロウエル**下方的水之神殿。这里的地形和风之神殿类似，但没有杂兵，将场地内的宝箱搜刮干净后再去水之水晶处触发剧情。

返回**フロウエル**的老婆婆处打探水之巫女的消息，**アニエス**决定参加圣花祭的“圣少女”竞选。首先要先了解最近的流行趋势，在**フロウエル**广场和入口处和各位NPC交谈，从坏心眼的少女口中得知从前有一位来自远方森林的老爷爷卖的衣服非常性感漂亮，回到老婆婆那里打探情报，果然这位老爷爷就是帮我们缝制祈祷衣的**ユルヤナ**老师。

由于飞空艇已经坏掉了，所以只能通过地面交通前往**ユルヤナ**之森。首先要穿越**キレ－ト**山，在靠近出口处会有一场小BOSS战。BOSS HP为15000，它会频繁给自己使用“反射角”这个技能，施加成功之后所有对它的魔法伤害都会反射到玩家自己身上，所以还是采用物理攻击更为稳妥。

离开**キレ－ト**山后再往右侧走一点就是**ユルヤナ**之森了。不过老师准备的衣服都太过性感，**アニエス**根本不敢穿出门，一番商量之后决定还是穿着祈祷衣去参加圣花祭的选美。

回到**フロウエル**广场参加选美比赛，不出意外**アニエス**果然落选了。不过比赛结束后**アニエス**收到了一封鸽子送来的信，写信的正是**アニエス**苦苦寻找的水之巫女奥利维亚，她说她现在藏身于西之遗迹的最深处，一行人决定前往。

进入西方的**ダスク**遗迹，调查彩色水晶可以切换门的开关状态。这里的杂兵会施加沉默和恐惧的DEBUFF，记得给奶妈戴上沉默无效化的戒指。来到遗迹最深处，找到水之巫女奥利维亚，但美好的相聚时间还没持续多久，魔女**ヴィクトリア**和**ヴィクタ**－博士就出现了。这场战斗是打不赢的，一直采用DEFAULT战术让对方攻击几个回合后就会结束战斗。



赶往水之神殿，来到水晶祭坛触发BOSS**ルサルカ**战。**ルサルカ**的HP有30000，弱点属性为雷。**ルサルカ**在目前所遇到的所有BOSS中算得上是最恶心的一个，一是它有一招名为“浸透”的技能是在我方出手攻击前钻地，导致我方接下来的所有攻击全部落空，并且当它钻出地面时会对我方全体施以很高的水属性伤害，然后分裂成四个；二是它会频繁魅了我方令角色两回合内无法战斗（特别是奶妈）。有降低水属性伤害和防止魅了的戒指的话优先给奶妈装备上。战斗开始后可以先BRAVE三次，在BOSS分裂前给予其伤害，一般接下来BOSS就会钻地了，全员采取DEFAULT姿态，直到BOSS从地下钻出，再逐一将分裂后的BOSS击破。获胜后支援技能的装备槽增加至3条。

回到**フロウエル**和老婆婆对话后，穿过瘴气之森，乘坐飞空艇前往即将沉没之国——**グランシップ**。



支线任务

【召唤士】

在フロウエル打听到寻找精灵的发饰的姐妹的事后前往西方的西之花园，靠近后触发剧情，战斗后救下姐妹二人。

但这对姐妹固执地要去寻找精灵发饰，被我们救下后又自己跑掉了。继续往左边走，来到フロウエル的花园，这里地面上的紫色花丛不要踩到，否则会全员沉默。在花园的深处与BOSS メフィリア交手。メフィリア的HP有9999，无属性弱点，攻击力也不算高，可以轻松取胜。获胜后获得【召唤士】的职业。

【狩人】

击败メフィリア之后去往フロウエル东北森林的方向，触发被误认为是在尾行的剧情，得知染发用的材料是从被这个国家视为守护神的大蛇骨髓中提取出来的，但是材料中含有蛇毒，会导致人神经错乱。杂兵战后继续向东走，来到一棵大树下，与BOSS狩人アルテミア交战。BOSS会带两个杂兵上场，优先杀掉他们。BOSS自己的HP是15000，并不难对付。胜利后获得【狩人】的职业。

【赤魔道士】

与红发男相遇后，先在大地图上闲逛至天黑，回到フロウエル，找红发男对话后，到宿屋睡一晚。再去大地图逛到天黑，回到フロウエル广场，又一次遇到红发男，リングアベル决定跟踪他，但无果而返。就这样反复数次跟踪红发男，最终会换成イデア色诱模式，众人来到地下实验室后与血玫瑰特务队队长ディロ－ザ交手。进入战斗后イデア是处于被魅惑的状态下的，要先对她进行驱散。BOSS的血量为20000，他会频繁给我方施加“恐怖”的DEBUFF，而且几乎每个回合都会回血1800左右。如果有防止恐怖的饰品一定要装备上，没有的话就装备水属性伤害减半的饰品。胜利后获得【赤魔道士】的职业。

【战乙女】

圣花祭结束后的白天回到フロウエル，会与一个NPC相撞。前往北方的カレ－ダ之森，在森林深处的北の隐の里与战乙女エインフェリア交战。BOSS HP20000，比较有威力的招式是跳起后砸向任意一名队员，被砸中的话就是1000左右的伤害，所以要保持全团血线在1000以上才不至于陷入恶性循环。获胜后得到【战乙女】的职业。

第三章 いとしい绊よ



来到グランシップ之后，与商业地区个子小小的ラッシ对话，再一起回到甲板之街的酒场。与ラッシ聊天得知他来自火之水晶所在的国度エイゼンベルグ，火之巫女被暗杀之后这个国家就陷入了内战状态，所属盾派的ラッシ前来即将沉没之国－－グランシップ寻求援助，可是貌似议会并不打算理睬ラッシ的请求。アニエス决定赶往エイゼンベルグ去解放火之水晶。

乘坐飞空艇一直往西，来到海岸的废屋。剧情过后离开废屋，在大地图上往下方走，中途会触发イデア与她师父并不算友好的相聚。接着来到エイゼン大桥，向指挥官表明立场，再前往大桥左边的盾派之街ハルトシルト。

来到司令宅邸与司令官夫人交谈，随后赶往エイゼン大桥，被司令官委派去调查东北方向的グラ－プ砦。

进入グラ－プ砦后不久会触发亡灵的剧情，来到3楼后会听到カミイズミ和カダ正在争执关于使用毒药的分歧，并听说毒药的配方正隐藏在3楼深处。

在冒险家处存档后前往毒药保存地与BOSS オ－トマトン ×2交战。オ－トマトン单体HP为10000，弱点为雷。战斗胜利后获得一瓶毒药，返回エイゼン大桥将毒药交给司令官。

来到大地图左上方的ミスリル矿山，会有一场强制杂兵战。之后就是一边探索矿山一边搜寻被抓来当苦力的小孩子们。矿山中有一种魅魔杂兵会频繁魅了我方，白魔法中的中级风魔法对付她们比较有效。救出矿山中全部小孩后再赶往矿山北侧的シュタルクフォ－ト。

从シュタルクフォ－ト1楼右侧的楼梯前往2楼，拯救少年エギル后返回ハルトシルト之街。

将エギル送往司令官的宅邸，但醒来后的エギル又立刻跑了出去。追上去后从エギル的口中得知，在ミスリル矿山的最深处有一条通往火之神殿的密道。

前往ミスリル矿山，靠近洞口时会有一场强制的杂兵战。来到矿山地下2层的最上方，从开启的小门进入地底火山洞。当地面发红光时不要踩上去，会被烫伤。经过1楼东→2楼东→3楼→2楼西→1楼西，抵达火之神殿。前往水晶祭坛进行BOSS战。

BOSS チャウグナル的HP为30000，HP虽然并不算高，但伤害极大，等级低于45级的话很容易被秒杀。BOSS刚登场时全身被一层紫色的防御罩笼罩住，此时所有攻击对它都是无效的（除了召唤好友），大约在5个回合之后这个防御罩才会取消，但紧接着下一回合BOSS会对我方全体施加高伤害攻击，如果不在防御状态下的话基本就要全员躺地板了，所以待防御罩消失后还要再DEFAULT一回，然后再开始进攻。这个BOSS的单体物理伤害也很高，还会吸血技能，所以一定要速战速决，有强力好友的话在战斗刚开始时就召唤使用，能起到很大帮助。胜利后支援技能的装备槽增加至4条。

回到エイゼン大桥向司令官报告情况，再回到ハルトシルト之街的司令官宅邸。将エギル托给司令官夫人后，前往海中王国グランシップ的酒场打听情报。然后乘船向上方前行到カルディスラ王国，进入宿屋探望重病的店主。

回到ハルトシルト之街的司令官宅邸，将エギル带回カルディスラ王国和国王陛下见面。剧情后乘船回到グランシップ，到酒场触发剧情。来到商业地区上方，调查文件后得知要保持船不沉没需要エギル捡到的那块矿石。

返回カルディスラ王国的宿屋，从エギル手中获得矿石，再回到グランシップ，到舰桥调查小门，进入动力机关室。抵达动力炉深处后会触发与ベヒイモス的BOSS战。BOSS血量50000，属性弱点为雷。它会给我方施加沉默和毒两个DEBUFF，开战前注意调整好佩带的饰品。这个BOSS的单体伤害很高，如果被它啃一口就直接扑街的话，建议还是先在场外练练级提升一下HP再去打吧。战斗胜利后グランシップ变成了飞空艇，可以自由降落在任何宽敞的地方。

乘坐飞空艇向地图左上方前进。

支线任务

【海盗】

在海边废屋从ラッシ等人口中听说有一条奇妙的船。乘坐飞空艇前往グランシップ上方被雾笼罩的海域，选择第二个选项登船，和船长バルバロッサ对话后开始战斗。バルバロッサ的HP为30000，较有威胁的攻击是“倍击”，BRAVE2次之后的伤害可以达到1000左右。不过总的来说并不算是个难对付的家伙，获胜后获得【海盗】的职业。

【超级明星】

（这条支线要跑很多地方，建议在获得新飞空艇后再做）

到エイゼン大桥与司令官对话，听“アレについて闻く”的内容。

乘坐飞空艇行驶到グランシップ，来到酒场后和四人圆桌旁的老爷爷对话，听到关于音乐家的情报。

去ラクリ－カ之街，向站在大时钟下的NPC打探情报。

去カルディスラ王国，向站在街边的NPC打探情报。

去フロウエル，向站在フロウエル广场上的NPC打探情报。

去ハルトシルト，和站在喷水池旁的NPC打探情报。

去グランシップ，进入酒场后发生剧情。

返回エイゼン大桥，和司令官对话选择“アレと再战”，进入与プリン的BOSS战。プリン的HP为30000，她会带两个杂兵上场，并且不断给杂兵施加各种有利BUFF，例如增加BP数、提升攻击力等。但即使是消灭了杂兵，下一个回合她又会重新召唤出来，所以不如一上来就集火干掉プリン。胜利后获得【超级明星】的职业。

【药师】

救出エギル之后，回到シュタルクフォ－ト的第3层，与药师ガダ展开BOSS战。ガダ的HP有30000，他的进攻方式有两招很有威胁，一招是对我方任意一人造成等同于其自身HP的伤害，被这个技能击中基本就是立即躺地板，只能再靠白魔拉起来；另一招是丢毒瓶，被砸中差不多是500伤害左右，并且会以很快的速度掉血，要及时解毒。另外BOSS还会给自己施加每回合结束后回血900点的BUFF，可以用白魔的技能驱散。击破他后获得【药师】的职业。

【忍者】

回到ハルトシルト之街的司令官宅邸，不想却发生了杀人事件。和所有人对话，调查玄关后再去往地下室，剧情后发生与忍者キキョウ的BOSS战。キキョウ的HP为40000，无弱点属性。要注意她的“空蝉之术”，发动之后可以100%躲过下一次攻击并对我方单体造成1500左右的反击伤害。胜利后获得【忍者】的职业。

【剑圣】

解放火之水晶之后，来到シュタルクフォ－ト的第5层，与剑圣カミイズミ展开BOSS战。カミイズミ的HP50000，无属性弱点。单体伤害很高，差不多能达到2000左右，建议50级之后再来挑战会相对轻松一些。获胜后得到【剑圣】的职业。



第四章 白と黒

乘坐飞空艇来到大地图左上方，能看到雪地中站着一只冰怪，将飞空艇停在冰怪左下方的平地上，走过去触发BOSS战，冰怪HP为40000，属性弱点为火，获胜后来到**エタルニア**之街。

抵达**エタルニア**之街，**イデア**从同学口中听说母亲病重，去中央医疗塔探望母亲。离开医疗塔后得知，从这里通往**エタルニア**公国有三条路，最短的一条路上站着BOSS守护者（**ガ－ディアン**），普通长度的路上是BOSS丧尸龙，最长的路上没有BOSS。守护者**ガ－ディアン**的HP是60000，对自己战斗力有信心的玩家大可以选择这条路快速抵达**エタルニア**公国。

抵达**エタルニア**公国门口，再度遭遇魔女**ヴィクトリア**和**ヴィクタ－**博士，剧情后追随二人进入公国军总司令部，进入右边的房间中，与**ヴィクトリア**和**ヴィクタ－**交战。两个BOSS的HP均为50000，**ヴィクトリア**有一招必死技能名为“死之宣告”，我方角色中了这一DEBUFF之后会在4个行动回合之后直接躺地板，并且这个DEBUFF无法被驱散，也不会随着**ヴィクトリア**的死亡而消失，因此开战后一定要先集火将**ヴィクトリア**尽快消灭掉，尽量将中“死之宣告”的人数控制在3人以下，才有可能在随后依次把人救起来。消灭**ヴィクトリア**之后，剩下的**ヴィクタ－**博士就没什么难度了。胜利后获得【导师】和【魔人】两个职业。



返回总司令部大厅，往前走会触发被逮捕的剧情。操纵**イデア**将其余三人解救出来。来到牢狱B1的出口处，在**ユルヤナ**老师的帮助下打开监狱牢门脱出。（在地牢的一间上锁的房间内可以获得一把光属性的剑，对接下来的战斗很有帮助，要从楼梯那里的墙壁绕行进去）

回到总司令部大厅，乘坐中央的电梯前往47楼，再来到49楼中央乘坐电梯上楼，与**イデア**的老爸圣骑士**ブレイブ**进行BOSS战。老爸的HP为35000，但每打掉15000点HP左右的时候他就会给自己恢复9000点血量，加之老爸通常采用的都是先防御3次再BRAVE3次的打法，导致我方对其的伤害很低，但受到的伤害却相当高。所以注定这场战斗会是持久战，白魔尽量不要参加攻击，积攒BP值用于回血和复活。如果有暗属性的装备的话一定要装备上，能对攻击输出起到不小的提升。胜利后获得【圣骑士】的职业。

返回大地图，前往右侧的不死之塔。这里的杂兵都属于皮糙肉厚的类型，而且伤害不低，要多加注意。走到最上层的土之神殿，来到水晶祭坛触发BOSS战。BOSS**ギガ－スリッチ**的HP为80000，弱点属性是光，将武器换成光属性能获得相当不错的收效。BOSS会使用土属性的攻击，以及给我方施加“恐怖”的DEBUFF，要注意他在给自己提升战斗力后的范围攻击，会对全部角色造成2000左右的伤害，趁着BOSS攒BP时要赶紧将血线抬起来。击破BOSS后解放土之水晶，支援技能的装备槽增加至5条。

从不死之塔出来后乘坐飞空艇来到地图右下角的**ホ－リ－ピラ－**，剧情后与黑暗骑士**アナゼル**战斗。BOSS的HP为100000，弱点依旧是光属性，继续使用刚才打**ギガ－スリッチ**时的装备即可。但他有一招和药师**ガダ**是相同的，就是对我方任意一人造成等同于其自身HP的伤害，并且这招会非常频繁的使用，很容易造成刚拉起一个又倒下一个的恶性循环。战斗胜利后获得【黑暗骑士】的职业。

支线任务

【吸血鬼（隐藏职业）】

来到地图左上角的吸血鬼城，得知要集齐六个钥匙才能开门。钥匙分别通过下列6个方法获得：

1：前往シュタルクフォ－ト右下一点的石碑，调查后与火龙交战。

2：前往ラクリ－カ之街左侧的石碑，调查后与风龙交战。

3：前往ユルヤナの森小屋右上方的石碑，调查后与光龙交战。

4：前往地图右上方有白树林的孤岛，调查石碑后与水龙交战。

5：前往地图左上角褐色区域，在平原上调查石碑后与土龙交战。

6：前往ロンタ－ノ离宫右上角的石碑，调查后与暗龙交战。

这几条龙HP并不算高，但是都会给我方施加各种属性强化伤害的DEBUFF，即便带上减轻属性伤害的饰品也没有太大作用，唯有靠奶妈强行将血线抬起来。另外，光龙的攻击会带黑暗效果，土龙会带麻痹效果，暗龙的会带恐惧效果，这三种效果是会严重影响到战斗节奏的，一定要配合相应的支援技能或是饰品来防御。队伍中有狩人职业的话会轻松许多。全部战胜之后就可以去吸血鬼城开门了。

吸血鬼城中的杂兵有三种极为恶心，一种是狗，会倍返，如果你一击不能搞死它的话，基本就要被它返死了……另一种是魅魔，会全团“魅了”，带上仿魅了的戒指即可；第三种是蝙蝠，会全团“混乱”，虽然可以装备混乱无效的辅助技能来防御，但蝙蝠的单体攻击伤害也非常高，大约在2800左右，会给奶妈造成巨大压力。

要打吸血鬼城，推荐等级在70级以上，并且将すっぴん这个职业练到LV.9，即获得“逃跑必成功”的辅助技能，如果有时间的话也不妨继续把すっぴん练到LV.12，能获得遇敌率下降50%的辅助技能。即使如此，白魔的MP也会相当吃紧，要带足回蓝药剂。一路赶到第7层，打BOSS**レスタ－卿**。

レスタ－卿的血量高达15万，以70级左右的攻击输出来看注定会是一场持久战。BOSS最容易造成灭团的一招就是群体伤害，会打掉每人3000HP左右，对于血薄的职业非常危险，白魔的回血压力也会很大。推荐装备上白魔的技能“生命保存则”以及导师这个职业在LV.9时会出现的辅助技能“圣者”。前者可以在白魔死亡时同时复活其他已死亡的角色（仅限一次），后者可以大幅提升治疗效果，上级群体回复魔法大约能回复4000HP左右，可以有效节省MP。战斗胜利后获得【吸血鬼】的职业。



第五章 昨日みた景色

剧情后离开**カルディイラス**王国，前往**ノルエンデ**溪谷的山顶，和**アニエス**汇合。

回到**カルディイラス**王国，在被火烧过的房屋旁找到**リングアベル**，再去左上方的街道边找到**イデア**。前往宿屋触发剧情，然后乘坐飞空艇去水之神殿再一次与 BOSS **ルサルカ**交手。BOSS 的 HP 为 60000，技能和之前没有什么变化，依旧会频繁“魅了”我方，开战前可以去**エタルニア**之街的商店购买足够数量的防魅了戒指，战斗就会变得很轻松了。

接着去风之神殿解放水晶，BOSS **オルトロス**的每个头的 HP 是 40000，分别使用水和火的属性攻击就能轻松战胜。胜利后众人发现**アニエス**的祈祷衣破了，乘坐飞空艇去**ユルヤナ**之森找老师帮忙，老师命令**アニエス**从同伴中选出一人一起去祈祷衣洞穴，**アニエス**选择了**ティズ**。来到祈祷衣洞穴的地下 3 层，和老师交谈之后获得祈祷衣。返回洞口和同伴们汇合后去火之神殿解放水晶，BOSS **チャウグナル**的 HP 是 70000。

再来到土之神殿，BOSS 的 HP 提升到 100000，多了一个即死技能。

重新解放四大水晶后，接着去**ホ－リ－ピラ－**与黑暗骑士**アナゼル**战斗。

支线任务

从本章开始，可以再一次和之前的职业持有者交战。这些 BOSS 的实力都大幅强化过，不过经验值给的并不算多，大多只有 6000……另外对话也会与之前有所不同，有助于玩家了解更全面的剧情。

第六章 繰り返す世界　～EQUAL～

剧情后在甲板上捡到“宝箱的钥匙”，这样就可以去开启迷宫中那些蓝色的宝箱了。

先去水之神殿解放水晶，随后去往风之神殿。击退 BOSS 之后，**アニエス**打算解放水晶时，**リングアベル**会质疑如果破坏掉水晶的话世界会变成怎样。接下来的选择会影响到游戏进入哪个结局：

【普通结局路线】解放水晶时，当妖精提示要住手时不停手继续连打 X 键就能将水晶破坏掉，破坏水晶后会进入“终章 **嘘つきエアリ－**”。

【真结局路线】照常解放风之水晶和火之水晶，然后去往**ユルヤナ**老师那里触发剧情，老师指示**アニエス**选择一名同伴一起去祈祷衣的洞穴。在洞穴中**アニエス**了解到了妖精**エアリ－**的真实目的。

紧接着去解放土之水晶，最后去往**ホ－リ－ピラ－**。本章结束，进入第七章。

支线任务

【魔界幻士（隐藏职业）】

从祈祷衣洞穴归来，众人再返回老师的家，发现老师去参加**エタルニア**公国的议会去了。此时如果去往公国军总司令部顶层的话，会有一个支线任务，老师指明**リングアベル**未来的一个可能性，让他去**イデア**的房间，会发现正在哭泣中的黑暗骑士**アナゼル**，之后与其交战。

胜利后去**エタルニア**之街的医院，和失去女儿的老爸圣骑士**ブレイブ**交战。

接着去**ダスク**遗迹的最深处，和战乙女**エインフェリア**＋狩人**アルテミア**＋召唤士**メフィリア**三人同时交战。

再去**ノルエンデ**溪谷，与迪兹的弟弟迪尔相见。

最后回到老师的家中，挑战魔界幻士**ユルヤナ**，HP150000。老师的“倍击”这一招如果没躲过的话是必死人的，白魔要时刻为其去 BUFF，如果队伍里有忍者职业的话，就保持空蝉的技能在身上。胜利后入手最后一个职业【魔界幻士】。

终章 嘘つきエアリ－

与 BOSS **エアリ－**的第一战没有**アニエス**参加，没可能打得赢的，一直采用防御姿态待**エアリ－**将我方灭团即可。

剧情后**アニエス**归队，乘坐飞空艇前往**ノルエンデ**溪谷，来到山顶后从魔法阵进入暗の**オ－ロラ**。来到第 7 层，存档之后与最终 BOSS“境界を贯きし者**エアリ－**”交手。

エアリ－的战斗分为两个阶段，第一阶段 HP 为 100000，弱点属性是火和虫，会给我方施加停止的 DEBUFF；第二阶段 HP 为 75000，弱点属性不变，会使用各种属性的魔法，并且会给自己回血（每次 9999）。利用其弱点属性，如果在队伍中有狩人＋魔法剑士的职业的话战斗会变得非常轻松。另外，在暗の**オ－ロラ**这个迷宫中可以捡到一顶所有 DEBUFF 无效的帽子，可以给白魔戴上。

通关后存盘会回到水晶被破坏前的状态，这样玩家就可以继续走真终章的路线了。

第七章 繰り返す世界　～DASH～

第八章 繰り返す世界　～OVAL～

真终章 ブレイブリ-デフォルト

第七、八章依旧是照常解放水、风、火、土四颗水晶，第八章最后回到**ホ－リ－ピラ－**，会进入“真终章**ブレイブリ－デフォルト**”。

剧情后与 BOSS“境界を贯きし者**エアリ－**”作战。同普通结局中一样，**エアリ－**的战斗也是分为两个阶段，分别是 10 万 HP 和 7.5 万 HP，弱点属性不变。胜利后**エアリ－**逃跑，控制**ティズ**分别与酒场的**アニエス**、甲板上的**イデア**对话，返回舰桥，全员汇合后去找**ユルヤナ**老师寻求帮助。

接着前往**ノルエンデ**溪谷，来到山顶后进入暗の**オ－ロラ**。

来到第 7 层存档后与**エアリ－**的完全体交战。**エアリ－**完全体的 HP 只有 6 万，属性弱点没有变化，但**ウロボロス**会为其回满血 3 次。

最后与最终 BOSS **ウロボロス**交战，与**ウロボロス**的战斗分为几个阶段，第一阶段为人型，15 万 HP，无属性弱点；第二阶段为怪兽形态，10 万 HP，属性弱点为水，大约打掉 4 万 HP 左右时，**レスタ－**卿会出现与 BOSS 融合，完全抑制住 BOSS 的回复，接着进入第三阶段；第三阶段 BOSS 的 HP 为 15 万，弱点为水，会吸收我方的 BP；第四阶段 BOSSHP 为 20 万，弱点是水，它会通过毁灭世界的方式达到完全自我修复，毁灭三次之后会出现剧情，剧情后进入最后一个阶段，HP 为 20 万。这个阶段 BOSS 没什么大招，惟一算得上有威胁的就是会封印我方单一角色行动三回合（但可以 DEFAULT），封印 DPS 问题还不大，封印白魔就危险了，所以全团的血线一定要保持在 80% 以上，才能在白魔被封印时抗过 BOSS 三轮攻击。已经是最后的战斗了，一鼓作气将 BOSS 拿下吧！

支线任务

【封印的次元回廊】

从**ユルヤナ**老师那里离开后，地图右上角环形小岛上的隐藏迷宫“封印的次元回廊”就会解封。迷宫共计 10 层，全部杂兵都是之前迷宫中出现过的敌人，但实力略有增强。在地下 10 层蓝色宝箱右边的隐藏通路内有本作的隐藏 BOSS-- 冒险家和狐狸。这里没有存档点，不过就算输了也可以重新再挑战，冒险家的 HP 有 53 万，狐狸的 HP 只有 5 万。狐狸会给冒险家施加各种有利的 BUFF，并且会替冒险家挡刀，但如果玩家先打倒狐狸的话，冒险家会再度将其复活。

结语

本作虽然并不叫做《最终幻想》，但无论是世界观还是系统都与《最终幻想Ⅲ》微妙的相似，可以视为是一款衍生作品。在电玩游戏日趋快餐化的当下，日式传统 RPG 的感染力正在下降，坐拥《FF》和《DQ》两大日本国民 RPG 品牌的 SE 自然倍感焦虑。如何才能让传统 RPG 在保持固有特色的基础上焕发出新的生命力是他们一直在思考并尝试解决的问题，《勇气原点 飞翔妖精》就是 SE 所作出的一次大胆的尝试。通过 BRAVE & DEFAULT 系统来加快游戏的节奏、发挥 3DS 的擦肩优势来加强玩家与玩家之间的联系，并在最终结局时将这份联系升华至剧情之中，这些改变的确是带给了玩家久违的惊喜。尽管游戏中还存在着一些显而易见的缺点，例如中后期剧情重复度过高、游戏前期杂兵太强等等，但正所谓瑕不掩瑜，《BDFF》绝对是一款值得日式游戏爱好者们投入百余小时在其中的精良作品，它为我们展现出了传统 RPG 的希望。

文 稀饭 美编 anubis



从公布到发售,《冤罪杀机》经历了颇为不短的一段制作时间，从成品素质来说，本作是令人满意的，游戏融合了动作游戏和第一人称视角，游戏类型则是潜入，而且配以曲折的剧情和足够丰富的游戏元素。但如果要问我对本作是否满意，我可能会略表遗憾，主要的问题可能是在于本作的格局就和故事发生的场所敦沃一样地小，这并非是一个开放性的沙箱游戏，其自由度甚至不及去年同类型的作品《杀出重围 人类革命》。不过在这么小的格局中,《冤罪杀机》让我们看到游戏制作者对于细节的追求和对于游戏体验的精益求精，渐进式的关卡难度，精心设计，拥有多种潜入路线的关卡和有趣却不会破坏平衡性的超自然能力系统都游戏过程妙趣横生。本作的确配称得上是 2012 年最优秀的潜入游戏之一，各位喜爱潜入类型和幻想类故事题材的玩家绝对不可以错过本作。

冤罪杀机	Bethesda/Arkane Studios		动作冒险
多机种	Dishonored		美版
	2012年10月9日	1人	59.99美元
	对应机种为PS3及X360	对应玩家年龄：17岁以上	

游戏时间：通关需要 10 小时，全成就 / 白金需要 20~30 小时

DISHONORED™

系统 GAME SYSTEM

界面元素



①生命值
②魔力值
③左手选用武器 / 超自然能力
④弹药残余量
⑤左手武器 / 超自然能力
⑥右手武器
⑦准星

操作列表

X360	PS3	功能
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	视角
十字键↑	十字键↑	快捷键1
十字键↓	十字键↓	快捷键2
十字键←	十字键←	快捷键3
十字键→	十字键→	快捷键4
X	□	调查
Y	△	致命一击（需升级被动能力）/长按配合摇杆方向为探头

X360	PS3	功能
A	×	跳跃
B	○	进入潜行状态/脱离潜行状态
RB	R2	格挡（可长按）
LB	L2	开启快捷菜单（可长按）
RT	R1	挥剑
LT	L1	射击/使用超自然能力
RS	R3	放大镜（需升级装备）
LS	L3	奔跑
START	START	进入系统菜单
BACK	SELECT	进入日志界面

特殊操作

攀爬



本作虽然是第一人称视角，不过角色本身的动作非常接近第三人称游戏中的角色，但考虑到第一人称视角在控制角色跳跃到较高的平台时难度较高，本作加入了攀爬系统，当玩家靠近一个能够攀爬的物体时，会出现按键提示，此时按下 A 键 / × 键角色会进入攀爬动作，自动攀上高处。攀爬动作并不只限于站立状态，玩家可以在潜行中使用攀爬动作，也可以在跳跃中使用，甚至可以在闪现后立刻使用，前提是玩家按得够快。

蹲伏

本作的系统特点之一就是在第一人称视角中尽量多地实现第三人称游戏中常见的动作，蹲伏动作算是比较创意的一个，玩家不需要使用任何按键来实现蹲伏，只要在潜行状态下控制角色靠近那些能够容纳角色身体的低矮地方，角色自动会进入蹲伏状态，躲藏到这些低矮的地方当中。在蹲伏状态下角色的移动速度和潜行状态下的移动速度相同，所以玩家可以积极利用这些地方来躲过敌人的视线。

滑铲

在奔跑中按下潜行键就可以作出短距离的滑铲，滑铲期间角色不能改变移动的方向，但可以改变视角，而且在这个状态下角色同时被视为处于蹲伏状态，可以直接滑铲进低矮的地方。如果玩家在空旷的地方滑铲，滑铲完成后角色会处于潜行状态。滑铲命中敌人时可以令对方进入踉跄状态，不过对方会迅速恢复，所以无法作为一种战斗技巧使用。

及时格挡

操作和一般的格挡没什么分别，只不过格挡的时机限定在敌人近战攻击即将要击中玩家的时候，恰到好处地按下格挡键会让敌人进入失衡状态，这时靠近敌人并挥剑可以发动终结技，瞬间秒杀敌人。

©2012 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. All Rights Reserved. PC GAMER is a trademark of Future US, Inc. and is used with permission. ?? 2012 Future US, Inc. All rights reserved. Quote printed with permission.

探头

按住Y键/△键的情况下，把摇杆左推或右推会让角色向左或向右探头，这时角色的身体判定仍然处于垂直站立时的位置，而视角则可以左倾或右倾，但玩家探头观察敌人时如果处于对方的视线中仍然会被察觉，所以要小心使用，不过这仍是游戏中重要的观察手段，想要不被察觉地通过所有关卡，一定要善用探头动作。

暗杀、扣喉和盗窃

这三个动作都是玩家常用的，而且都需要在其他角色的背后发动，不过其中只有扣喉和盗窃需要潜行状态，暗杀则可以在站立状态下发动。三种动作对应三个不同的按键，暗杀是RT键/R1键，



扣喉是RB键/R2键，盗窃是X键/□键，而且需要对准目标身上可偷窃的物品然后再按键。暗杀和扣喉除了是否会杀死敌人这个区别外，所耗费的时间也不一样，暗杀只需单击按键即可，而且扣喉则需要长按，直到扣喉动作进度条走完为止。注意，无论是暗杀还是扣喉，敌人身体落到地面后都会发出小范围的声响，先要无声无息地做掉敌人，暗杀可以靠被动能力“影杀”(Shadow Kill)来让敌人的尸体自动变为灰烬，而如果没有这个能力或使用扣喉，请记得立刻长按X键/□键直接扛起敌人，避免落地。

抓取物品和尸体

两个动作均需要用到X键/□键，不过抓取物品只需要对着可抓住的物品按下X键/□键即可，然后角色会处于抓取物品状态，此时无法使用任何超自然能力和远程武器，再按下X键/□键可以让物品重新掉落到地面，而按下RT键/R1键则可以投掷物品。抓取尸体或昏迷的敌人则需要长按X键直到角色作出抓取动作，此时角色无法跑动，RT键/R1键会变为投掷尸体，但尸体落地时会发出声响，如果想要安静地把尸体或昏迷的敌人放到黑暗的角落里，最好使用X键/□键轻放尸体。

落下暗杀

比较有难度的一个暗杀动作，要求玩家处于高处，然后朝着敌人跳下，在玩家触碰到敌人前会有按键提示，及时按下RT键/R1键会发动特殊的暗杀动作安静地秒杀敌人。但是因为按键时机稍纵即逝，而且对于落点精确度有一定的要求，所以发动落下暗杀很容易会失败，而且后果很严重，玩家打空的攻击会发出声响惊动没被杀死的敌人，就更不用提从高空落下会受到的伤害了。就算暗杀成功，这个动作的另外一个风险是玩家在暗杀后处于站立状态而不是潜行状态，这令玩家被发现的几率高了不少，所以这种暗杀方式最好对附近没有同伴的单个敌人使用。

超自然能力

游戏中的主要角色之一，是名为“界外魔”(Outsider)的神秘存在，它亦正亦邪，其行动的目的不为人所知。也正是这个神明赋予了主角柯福尔特殊的超自然能力，让他在复仇之路上变得更为得心应手。游戏中一共有十种超自然能力，其实六种是主动能力，四种是被动能力，每一种能力的效果和相应的用法将会在下文列出。

闪现（Blink）

效果说明：等级一的闪现是游戏中惟一不需要符文去学会的能力，可以让角色进行短距离的传送，其距离非常有限。注意这个距离不限于平面，玩家可以传送到高处和低处，甚至进行垂直传送。闪现不能够穿透障碍物，但如果传送指向的角度正确，可以让玩家在传送完成后直接攀上障碍物的顶部。等级二的闪现延长了传送的距离，让玩家可以跨越更远的距离。闪现造成的是暂时性魔力消耗，使用闪现后等待两秒左右，消耗的魔力会逐渐恢复。

操作说明：选用闪现能力，按住LT键/L1键,玩家面前会出现一个光球，这个光球表示着闪现的传送点，光球下方的垂直光柱则表示着玩家到达传送点后的下落直线，垂直光柱与地面的重合处为玩家传送后的落点，而当光球触碰到障碍物并出现向上滑动的箭头时，则表示玩家可以在传送后直接攀爬上障碍物顶部，在尚未放开LT键/L1键的情况下按下X键/□键可以取消闪现的准备动作。闪现的有效范围是围绕玩家身体的一个圆形，玩家和传送点之间的直线就是这个圆的半径，所以水平的闪现距离是最长的，当角度变高或变低时则距离会变短，需要更靠近目标才可以成功闪现，又或者通过跳跃后闪现来达成目标。闪现进低矮处时角色会自动进入蹲伏状态。

消耗符文：等级一自动获得，等级二需三个符文。



黑暗视觉（Dark Vision）

效果说明：等级一的黑暗视觉可以让玩家拥有穿透墙壁看到各种生物身影和视野范围的能力，以黄色高亮光芒标示，等级二增加了看到有用物品的能力，以绿色高亮光芒标示。但黑暗视觉拥有一定的范围，超出范围外的敌人不会以高亮标示。黑暗视觉造成的是暂时性魔力消耗，使用黑暗视觉后等待两秒左右，消耗的魔力会逐渐恢复。

操作说明：选用黑暗视野，单击LT键/L1键会开启黑暗视觉，持续一段时间，期间只要玩家仍然在选用黑暗视野，可以随时再单击LT键/L1键关闭黑暗视觉，而如果玩家选用其他能力也不会影响黑暗视觉产生作用。黑暗视觉持续时间完结后便会自动结束，玩家会重新获得正常视野。

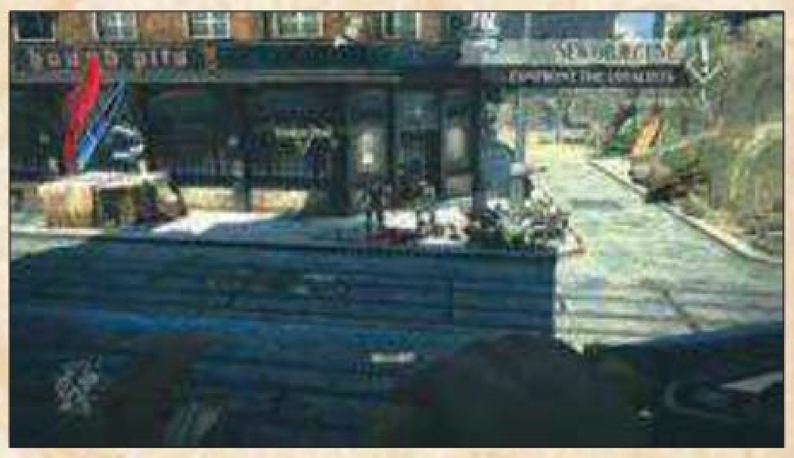
消耗符文：等级一需一个符文，等级二需两个符文。

瘟疫鼠群（Devouring Swarm）

效果说明：等级一的瘟疫鼠群会在指定地点召唤出大一群老鼠，它们会攻击并吞噬身周的生物与尸体。等级二的瘟疫鼠群能够召唤更多的老鼠，能够对所有生物造成更高的伤害并更快地吞噬尸体。鼠群不会攻击玩家，并且会在一段时间后离开召唤地点并消失。鼠群能够杀死大量普通市民，还有机会杀死单个守卫，但足够多的守卫可以轻松战胜鼠群，而且鼠群影响不了高脚骑士，行动模式如同丧尸的泣血者则不会被鼠群攻击。瘟疫鼠群造成的是部分永久性魔力消耗，部分被消耗的魔力无法自动恢复，只能靠饮用药剂补充，另一部分魔力则能够随时间恢复。

操作说明：选用瘟疫鼠群，单击LT键/L1键会在玩家视角准星处召唤出一群老鼠，不过这个范围并非是无限的，如果玩家召唤的距离太远，则鼠群会出现在最远可召唤距离处。

消耗符文：等级一需三个符文，等级二需四个符文。



附身（Possession）

效果说明：等级一的附身允许玩家附身在动物身上，控制它们移动一段时间，并获得某些只有动物才能得到的好处，例如更快的游泳速度或进入只有动物体型才可以进入的通道，不过被附身后的鱼和老鼠都会死亡。等级二的附身还允许玩家附身在人类身上，控制他们移动，并且在脱离附身时令对方进入短暂的恶心状态，同时获得所有携带在人类身上的物品。附身状态下玩家能够进行移动，如果附身对象是猎犬可以奔跑，附身在老鼠身上除了可以通过老鼠通道，还可以带领鼠群袭击人类，附身在鱼身上可以快速游泳，不会缺氧也不会被其他鱼攻击，而附身在人类身上则只能进行拿取物品和开门等简单动作。持续时间结束时，玩家会被强制脱离附身状态，出现在附身对象的身后。附身造成的是部分永久性魔力消耗，部分被消耗的魔力无法自动恢复，只能靠饮用药剂补充，另一部分魔力则能够随时间恢复。注意，附身状态下如果目标被杀死，玩家角色也会死亡。

操作说明：选用附身，对准一个动物或人类单击LT键/L1键，玩家会立刻附身到目标身上并能够操纵目标行动，注意这个过程中有一个繁复的动画效果，在动画持续期间玩家无法观察四周，却仍然可以操纵目标移动，为了避免在附身后找不着方向，建议等动画效果结束后再移动。在附身状态下，只要单击LT键/L1键即可脱离附身状态，但如果玩家身处的区域无法容纳角色的身体则无法脱离，最典型的例子就是身处在老鼠隧道中。

消耗符文：等级一需三个符文，等级二需五个符文。



歪曲时间（Bend Time）

效果说明：等级一的歪曲时间允许玩家减缓身周时间的流逝速度，同时令自己保持正常的移动速度，此时其他生物仍然可以作出极为缓慢的动作。等级二的歪曲时间则能够完全停止时间流动一段时间，玩家本身仍然不受影响。在等级一歪曲时间中，玩家与物体或生物碰撞时仍然能够改变他们的朝向和状态。而在等级二的歪曲时间中，一切都被静止，包括敌人射出的弹药和弩箭，还有丢出的手雷，此时玩家可以拾取弹药，或者抓取手雷后投向敌人，或者用附身控制敌人走到子弹的飞行路线上等死，注意此时玩家射出的子弹和弩箭也会处于静止状态，只有在持续时间结束后才会按照射击方向飞行。歪曲时间造成的是部分永久性魔力消耗，部分被消耗的魔力无法自动恢复，只能靠饮用药剂补充，另一部分魔力则能够随时间恢复。

操作说明：选用歪曲时间，单击LT键/L1键,时间便会减缓流动或停止，敌人会任玩家鱼肉而无力反抗，不过就算是在停止时间状态下，玩家的某些行为仍然可以令敌人察觉到玩家的存在，从而失去无人察觉这个评价，所以千万不要因为能停止时间而得意忘形。同时要记得那些同样拥有和主角一样超自然能力的对象是不受歪曲时间影响的。

消耗符文：等级一需两个符文，等级二需八个符文。

实用技术 攻略透解

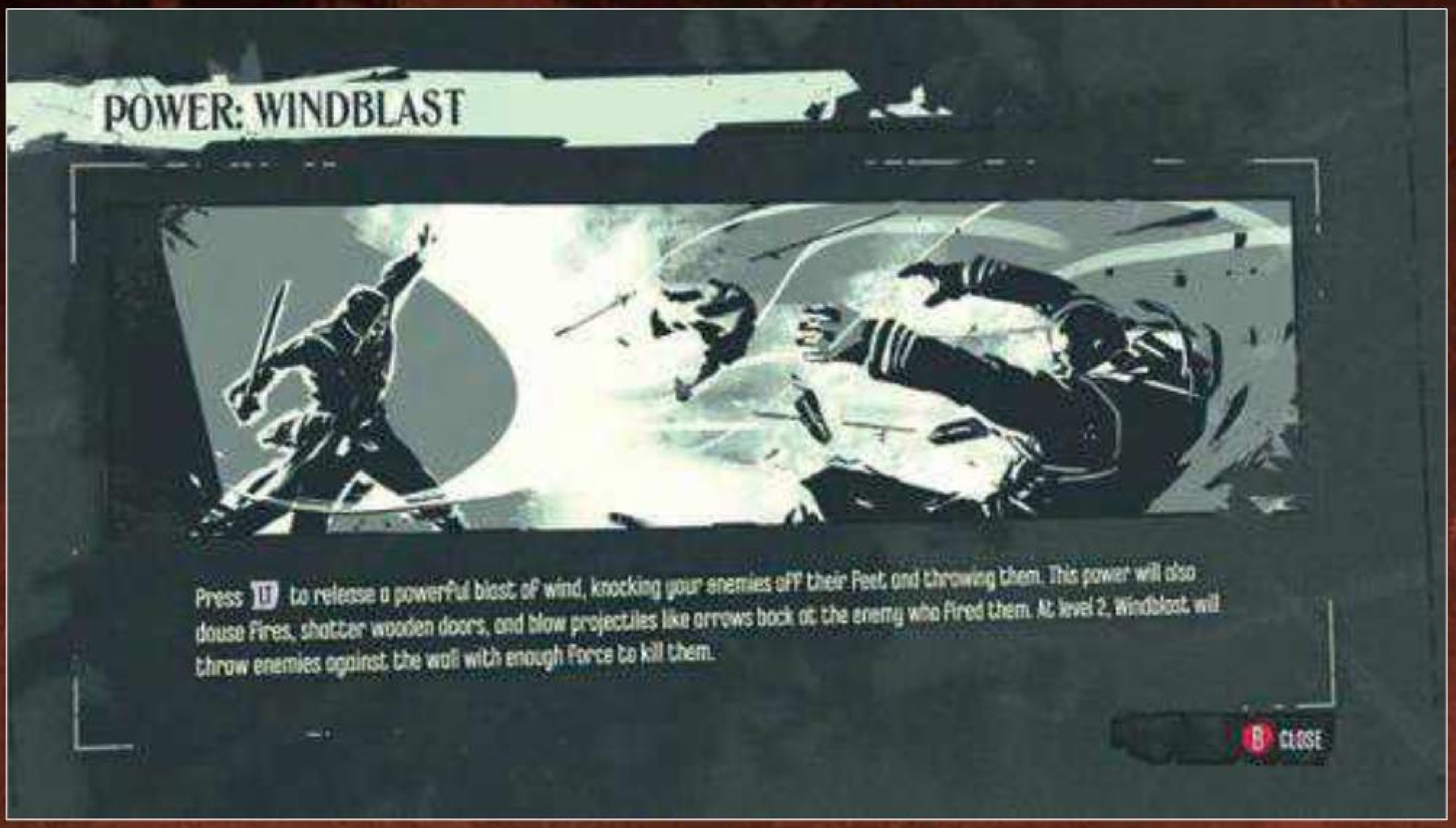
强风冲击（Windblast）

效果说明：等级一的强风冲击允许玩家制造出一股强风，击退生物或撞击物体，并推开关上的门，甚至能够撞开被锁上的木门。等级二的强风冲击威力进一步加强，能够将敌人直接吹飞到墙上并杀死对方。这是一个简单却用途多样的能力，无论是在战斗中还是在潜行中都可以为玩家提供不少帮助。但需要注意的是，因为强风冲击会产生不小的动静，无可避免地会惊动敌人，所以在潜行中需要慎用。强风冲击造成的是部分永久性魔力消耗，部分被消耗的魔力无法自动恢复，只能靠饮用药剂补充，另一部分魔力则能够随时间恢复。

操作说明：选用强风冲击，单击LT键/L1键，角色会挥动左手发出一股强风吹响准星瞄准方向，并造成范围吹飞效果。强风本身带有一定程度的伤害力，而且可以令敌人陷入巨大的硬直，玩家可以趁机上前发动终结技秒杀对方。

消耗符文：等级一需三个符文，等级二需四个符文。





生命力（Vitality）

效果说明：等级一的生命力可以提高玩家角色生命值的最大上限，等级二的生命力则可以令生命值恢复的等待时间变短，并且增加恢复的生命值比例。

操作说明：直接作用于角色，无需任何操作。

消耗符文：等级一需一个符文，等级二需三个符文

嗜血（Blood Thirsty）

效果说明：等级一的嗜血会开启隐藏的肾上腺素槽，玩家的挥剑、格挡和暗杀都能够累积肾上腺素，蓄满后就可以发动致命一击，等级二的嗜血会令肾上腺素的累积速度加快，并且允许玩家发动连续致命一击。

操作说明：肾上腺素槽蓄满的情况下单击Y键/△键发动致命一击，在能力提升至等级二后，双击Y键/△键发动连续致命一击。

消耗符文：等级一需两个符文，等级二需三个符文。

敏捷（Agility）

效果说明：等级一的敏捷能够令玩家进行二段跳，达到更高的地点而无需依靠闪现的帮助，等级二的敏捷能够令玩家的奔跑、攀爬和游泳速度加快。

操作说明：二段跳只需要长按A键/×键发动，移动加速为被动效果，无需操作。

消耗符文：等级一需两个符文，等级二需三个符文。

影杀（Shadow Kill）

效果说明：等级一的影杀会让那些没有察觉玩家存在的敌人被杀死后尸体直接变成飞灰，等级二的影杀则会令任何被主角杀死的敌人尸体变成飞灰。

操作说明：两个等级的能力都是被动能力，无需任何额外操作，但需要注意游戏中对于这个能力的设计上似乎有些缺陷，有的时候敌人哪怕看到尸体变成飞灰后留下的残渣也会视为察觉尸体状态，而且这招对于某些需要利用敌人尸体的场合有一定的影响，需要慎重考虑是否点出，因为尸体化灰效果是无法控制的。最后，这个效果限定于杀死敌人后发动，不限远近程武器，但造成敌人昏迷的扣喉和麻醉箭不会触发。

消耗符文：等级一需两个符文，等级二需四个符文。



心脏（The Heart）

效果说明：严格来说这不是一种超能力，而是一个特殊的道具，手持这个道具时，玩家可以看到目前地图区域中的骨雕（Bone Charms）和符文（Runes）所在的位置，而且就算玩家没有装备心脏，在靠近骨雕和符文时心脏也会缓慢地跳动，用震动手柄的方式提醒玩家附近存在着骨雕或符文。

操作说明：选用心脏，玩家会看到骨雕和符文所在的方位，还有玩家与收集品之间的距离，这时将准心移向收集品所在的方位就可以听到心脏在猛烈跳动，提示玩家方向正确。选用心脏的情况下按下LT键/L1键会听到心脏说出某些意味深长的句子。

消耗符文：无需消耗，剧情获得。

额外装备

除了超自然能力，主角还可以使用一系列精巧的武器和装备来更好地对抗敌人，下面将一一列出，注意部分武器和武器的升级选项只有在某些关卡中获得蓝图后才会出现。

手枪（Pistol）

说明：手枪是主角最基本的远程攻击武器，子弹威力尚可，但后坐力相当大，连射时的命中率很低，没有升级前只能单发，一枪打空往往意味着玩家会处于一个短暂的远程攻击空白时间，只能用挥剑攻击弥补，而且手枪攻击会发出非常大的声响，不利于潜行暗杀。不过手枪本身在发射时还会喷溅出短距离的火药爆炸伤害，在近身战斗时可以命中复数敌人，令对方陷入硬直，创造出攻击机会。在升级了连发能力和获得爆炸弹药后，手枪一跃成为主角威力最大的远程武器，不过因为弹药非常有限，最好慎用。

手弩（Corvo's Crossbow）

说明：弩是主角的另外一种主要远程攻击武器，比起手枪，弩在威力上稍逊一筹，但在射击时产生的声响很低，只要直击要害，可以快速地杀死敌人而不引起其他敌人的警觉。但弩的缺点也正在于威力不足，一旦射偏无法瞬间击杀敌人就可能引起不必要的警觉，建议配合面具放大镜能力升级一起使用。升级上弹速度后的弩拥有最快的连续射击速度，此时弩也可以成为一件近战利器。

手雷（Grenade）

说明：典型的投掷武器，抛出后经过一段时间便会爆炸，造成大范围伤害。因为本作是潜入游戏，所以手雷的用途比较有限，爆炸引发的声响可以令敌人进入警戒状态，本身的爆炸范围不算特别广，用于对付多个敌人时最好先长按LT键/L1键，等手雷的螺旋形爆炸倒数走到一半后才扔出。除此以外，用手枪射击引爆手雷也是一种提前引爆的方法。

黏着手雷（Sticky Grenade）

说明：除了会黏着在敌人身上，这种手雷的性能和一般手雷差不多，注意其用法和手雷类似，要握在手中一段时间再扔出才可以确保敌人来不及摆脱手雷的黏着。

剑（Swords）

说明：游戏中主角惟一能使用的纯近战武器，能够用于近身格斗，暗杀和格挡。游戏中主角会有机会使用其他剑，不过基本上还是以使用柯福尔折叠剑（Corvo's Folding Blade）为主，这把武器还可以进行一次升级来加强在拼剑和格挡上的表现。

药剂（Elixirs）

说明：游戏中的药剂分为两种，分别由故事中的两位科学家研制。索科洛夫药剂（Sokolov's Elixir）由皇家药剂师索科洛夫研制，用于恢复生命值，外形为红色的短粗圆筒状玻璃瓶。皮耶罗提神药剂（Piero's Spiritual Remedy）由帮助主角的科学家皮耶罗研制，用于恢复魔力，外形为蓝色的试管状玻璃瓶，两种药剂的携带上限都是十瓶。



利刃陷阱（Spring Razor）

说明：投掷一个小巧的陷阱到地面，被触发时会令陷阱中的大量利刃飞溅而出，杀死攻击范围内的生物。这种陷阱可以贴放在任何表面上，不限于地面。同时，这是一种安静的杀人工具，不过因为只能安放而不能投掷，使用难度比较高。

换线工具（Rewire Tool）

说明：这是一个无法在快捷菜单中选用的工具，不过玩家只要接近了保安设施的控制器，打开封盖后就可以直接放置换线工具改写安保设施的线路，让自己可以安然通过该设施而不被攻击。

TIPS 反过来，如果混乱度维持低水平，关卡环境不会恶化，方便玩家潜行。

全潜入攻略 STEALTH PLAYTHROUGH GUIDE

本作的关卡当中路线众多，有许多种攻关方式，本次攻略只提供难度最高的不杀人不被发现通关方式，但不包含不升级能力，因为这三种条件综合起来的难度过于折腾人，而强攻式的通关方式其实和成就 / 奖杯“Mostly Flesh and Steel”的通关不购买任何超自然能力升级条件并不矛盾，所以各位玩家还是留待杀人的那一周目再去完成吧。

1 冤罪杀机 DISHONORED

剧情 左手用力一撑，我攀上了卡德文大桥的顶部，冰凉的海风凛冽地吹来，低温透过我的面具渗进了脸庞，一层雾气染上了两眼前的放大镜，让我几乎看不清前方的道路。此处不宜久留，但我仍然忍不住环顾四周，把敦沃（Dunwall）的风光尽收眼底。我能看到它曾经的辉煌，每一栋房屋中都有着忙碌的身影，海上有着络绎不绝的捕鲸船，作为岛国艾欧斯（The Isles）的首都，敦沃总是那么生机勃勃，就像是艾米丽，我们的小公主，未来的女皇，一刻也停不下来。

但现在，一切都变了。摄政王的命令下，能够致人于死命的电墙竖立在每一条重要街道上，被城市警卫们严密地看守着，横街小巷成了暴徒的天下，更可怕的是四处出没的老鼠和那致命的鼠疫，多数人无法在感染这种疾病后幸存下来，而那些还没死透的，则成了名为泣血者（Weeper）的怪物，见人就咬。

一阵警号打断了我的思绪，广播随之响起，号召敦沃市民举报危险的刺客柯福尔·艾坦诺，他作为前皇家侍卫，不但暗杀了敬爱的女皇陛下，还暗中绑架了公主艾米丽，潜逃在外。在别人口中听到关于自己的事情总是令人觉得很奇妙，尤其是那些事情你根本没干过，就更令人觉得奇妙了。

呼出一口带着体温的白气，我迈开已经被懂得有点僵硬的双腿，走向桥的另一边，过往的记忆如幻影般从我眼前掠过，最后定格在决定我命运的一刻。女皇躺在我的怀里，鲜血从她腹部的伤口如同瀑布般流淌，而她最后交给的命令，则是保护艾米丽的安全。

为了实现这个目标，我必须要完成自己对摄政王的复仇！

但在我继续自己的复仇前，我必须要记得这件事情的起源与因由，那也正是我复仇的动力所在。

——不久前

带着一封写满坏消息的信，我提前两天回到了敦沃。那时虽然情况还没有现在严重，但鼠疫已经在威胁着我们的城市。女皇为此忧心忡忡，将作为心腹的我遣往国外寻求至于这种瘟疫的方法。但我没能找回治愈瘟疫的方法，在陪艾米丽抓了次迷藏，跟多才多艺的皇家药师索科洛夫和正作为他绘画对象的最高督察者坎贝尔打过招呼我，我来到了女皇的身边，和特务首领海勒姆·巴罗斯打了个照面，他仍然在不遗余力地向女皇推销那套全城戒严的疯狂主意，但再次被完全地否决了。

而在我把信交给女皇没多久后，可怕的事情发生了，一群似乎能够隐藏他们身影的刺客突然出现，向我们展开了神出鬼没的袭击，而此时在敦沃高塔上竟然只有我与女皇，还有她怀中的艾米丽，原本应该守候在附近的警卫统统失踪。来不及让我多想，我击退了第一批来袭的刺客，但还没等我呼叫帮助，另一批刺客出现了，他们用奇特的力量控制住了我的身体，让我动弹不得，然后在我面前把长剑刺进了女皇的身体。当我重新夺回对身体的控制权时，这群刺客已经掳走了公主，只留下身受重伤的女皇等死。我救不了她，然而更可怕的是，这时候才姗姗来迟的特务首领和最高督察者竟然把我诬蔑为刺杀女皇的凶手，将我关进了监狱。

我早该察觉到他们的阴谋，但一切都太迟了，他们无法逼迫我在认罪书上签字，却仍然决心要处死我。就当我快要绝望时，一份简陋的晚餐被送到了我的牢房中，而当我拿起那硬邦邦的面包时，却发现有一张纸条和一根钥匙被压在下方。这一刻，我清楚地认识到，自己洗脱冤罪的惟一机会，终于出现了。



攻略难点提示

1. 要潜行通过序章，需要的是耐心，因为关卡的路线基本上只有一条，而且玩家目前并没有任何超自然能力，所以只能靠各种障碍物当做掩体来躲过敌人的视线潜行，而且需要注意的是，虽然扣喉是本关不被发现而通关的重要手段，但是扛起昏迷敌人的身体后一定要找一个较远的角落放下，在游戏中哪怕玩家用 X 键 / □键放下昏迷的敌人，发出的声音仍然会引起其他附近敌人的警觉，为了避免不必要的风险，一定要处理好。



2. 玩家遇到的第一个难关是炸开通往河道的大门，这里首先要做的是关上要来时打开的铁门，拖延后方听到爆炸后赶来的敌人，开关在上方平台处。然后记得在爆炸时不要离门太远，宁愿被炸到也不要被后方赶来的敌兵察觉。最后，炸开门后不要迟疑，直接冲出去纵身跳入水中即可，远方的敌人虽然会进入警戒状态，但并不会察觉到玩家的存在。

3. 进入下水道后遇到的保险箱密码是 451。

4. 下水道部分的难点比较少，有鼠群拦路处记得学会用尸体把它们引到远处，之后的下水道处会有数个敌人，沿着上方的管道行走虽然可以躲过前两个，但之后落地跑到对面管道上时会有被看到的风险，建议先等待两个敌人对话完毕，等其中一个走远后扣喉解决另一个，然后沿着左方墙壁走上另一条管道，绕过其他敌人离开这个区域，然后一路跑到来接应的塞廖尔面前就可以顺利通过序章。



2 至高督察者坎贝尔 HIGH OVERSEER CAMPBELL

剧情 哈夫洛克上将（Admiral Havelock）和特雷弗·彭德尔顿（Treavor Pendleton）花了不少功夫买通了某个守卫把钥匙送到了我手上，而他们期盼的事情也很简单，通过帮助我救回艾米丽并击败摄政王来挽回他们在政治上的失势。我对政治并不感兴趣，但他们的确救了我一命，也给了我复仇的机会，而我绝不会浪费。我们藏身于已经废弃的斗犬场酒吧（The Hound Pits Pub），这片区域被独立封闭起来，只能靠水路出入，让我们可以躲过摄政王的搜捕。除了这两位大人物，我还有一位名为皮耶罗·乔普林（Piero Joplin）的发明家盟友，他将会为我提供技术援助，包括改进装备和制作各种弹药等消耗品。最后，当然还有塞廖尔，那位带我逃离险境的老船夫，他将会载我到敦沃的各处去执行我的复仇任务。而我们第一个要对付的，并不是躲在守卫森严的高塔中的摄政王，而是他的最大盟友，也是我的最大仇人之一：至高督察者坎贝尔。

TIPS 完成支线任务或主线任务次要目标都可以获得奖励，包括符文和金钱。

攻略难点提示

1. 本关会有分支任务和额外的任务目标，其中分支任务建议不需理会，因为虽然两个分支任务会各奖励一个符文，但都会增加被察觉的风险，尤其是第一个任务，以前期玩家所拥有的超自然能力，在不被察觉的情况下解决三个堵在破布老奶奶（Granny Rags）屋子门前的酒瓶街暴徒基本上是不可能的，最好绕过他们，沿着屋顶走向目标。

2. 本关的额外目标是拯救库尔劳队长（Captain Curnow），坎贝尔打算毒死他，而救下他的方式很多，不过其中一个方法和不杀死坎贝尔的方法有联系，建议玩家使用。首先玩家需要到达坎贝尔所在的房间外，大厅中有一张长桌，上面放有两杯酒，其中属于队长的那杯被下了毒。调查两杯酒，选择都把它们毁掉，坎贝尔会因为暗杀失败而选择后备方案，把队长带去参观自己的全身画，趁着他观看画作时偷袭他。玩家需要跟着他们潜行到目的地，然后在坎贝尔出手时将他扣喉至昏迷。这时库尔劳会明白玩家是在拯救自己，并不会出手攻击。将坎贝尔带到任务指示出的审讯室，用闪现前往围栏的另一边找到烙铁，在他脸上烙出叛徒的印记即可。不过因为审讯室附近有敌人巡逻，要在确保把敌人都处理好后再进行，不然会被发觉。

3. 支线任务中吉瓦尼医生屋子（Dr. Galvani' s house）中的保险箱密码是287。

4. 进入目标地图后记得立刻对任务目标马丁（Martin）前的敌人进行扼喉然后释放他，不然敌人就会回头开始巡逻了。



5. 善用场景中的通风管道和屋檐，敌人对于自己视线上方的目标并不敏感，只要高于其水平视线，一般很难察觉到玩家的存在。

6. 来到后院（Back Yard）后救下一对姐弟，可以得到另一个保险箱的密码203，不过需要返回到之前的场景中寻找。

7. 在后院会有部分敌人在屋顶巡逻，如果觉得躲开后扣喉太麻烦，趁着他们不在屋顶边缘时用麻醉箭射倒吧。

3 欢愉之屋 HOUSE OF PLEASURE

剧情 我给了坎贝尔他应受的惩罚，不过这并不能令我高兴起来，因为我仍然不知道艾米丽是否安全。特雷弗带给了我一点好消息，他希望我去解决他的一对双胞胎哥哥，他们以前一直残酷地对待特雷弗，而现在他需要我除掉他们来让他在家的得到更高的地位。更重要的是，他认为艾米丽也被关在了这对双胞胎兄弟经常混迹的金猫妓院中。当特雷弗恳求我想一想能否用不取他们兄弟性命的方法来解决他们时，我感到一阵悲哀，或许连他也没有察觉到此时的自己有多虚伪。出发前，我还得到了一个新消息，酒瓶街暴徒们的首领赖霸（Slackjaw）想要见见我。尽管我不太认为他会和我有什么交易好谈，但或许跟他会一会面能帮我找到一些有用的消息。带着满头思绪，我踏上船，让塞廖尔再一次载着我朝市区驶去。



攻略难点提示

1. 任务一开始会要求玩家前往下水道解决两个泣血者，最好远程用麻醉弩解决，他们的行动规律比较怪，记得勤保存，不要被他们察觉到。



2. 如果玩家没有帮助破片老奶奶，这一次和酒瓶街暴徒打交道会简单些，而且和老奶奶的任务不一样，想要达成不杀人地完成本关目标，赖霸的任务是必做的。

3. 酒厂附近有能够传送的刺客出现，就是袭击了女皇的那些，小心不要被他们发现。

4. 先去见赖霸，答应他的要求，首先前往加瓦尼医生家调查他手下的死因，他会交给玩家一栋废弃酒店的钥匙，可以在酒店的顶楼前往金猫妓院，然后按照他要求前往金猫妓院寻找艺术品贩子。他在妓院中央的一个单间中，这家伙有被电击来寻找快感的奇怪嗜好，多电他几回套出密码就可以去他家，把入侵到屋内的暴徒都打晕，打开保险箱搜刮一番后再去把密码告诉赖霸，拿下成就/奖杯，同时也可以轻松地解决两兄弟。前往艺术贩子所在房屋的路线有较多守卫，如果玩家已经拥有了第一级歪曲时间能力或第二级闪现会让找到他的过程轻松很多。

5：艾米丽被关在妓院最右上方的妓女睡房处，位于中间的那一间，在妓院女主人的房间处可以找到线索。找到她后，陪她来到后门，用妓院的女主人的钥匙打开后门就可以陪她离开。

6：后门处会碰到破片老奶奶，她没有威胁，麻烦的是出口外的泣血者，如果玩家升级了闪现，可以直接闪现到出口对面的岩石上一路攀爬离开，如果没有，可以考虑回到金猫妓院，从来时的路离开，虽然路程会远一些，但被察觉的风险会更低。

4 皇家药剂师 THE ROYAL PHYSICIAN

剧情 救回了艾米丽让我把一颗悬着的心终于放了下来，但我对摄政王的复仇远远没有结束。为了进一步打击他，哈夫洛克上将建议我去见见老熟人索科洛夫，这位皇家药剂师掌握着一个秘密。他曾经为摄政王的秘密情妇画过肖像，而这位情妇的身份从来不为人所知，如果我想要通过令这位情妇消失而打击摄政王，就必须先从索科洛夫下手。他大多数时候都躲在自己的家中做各种奇怪的研究，要进入他所在的城区并不容易，我甚至要跨越已经被严密封锁的卡德文大桥。但只要我想办法关闭河道上的灯，塞廖尔就可以绕到索科洛夫的住所附近，而我惟一需要做的，就是把索科洛夫安静地带走。我希望他可以合作一点，但这个希望恐怕会以落空告终。



TIPS 撞破皮耶罗偷看卡莉丝塔后，玩家也可以通过钥匙孔偷窥她洗澡。

攻略难点提示

1. 这是一个非暴力关卡，玩家需要绑架索科洛夫，而他显然不会乖乖就范，所以用扣喉或麻醉箭来对付他是最好的选择。

2. 第一个区域可以从下船后就能看到的铁链处爬上另一边的铁楼梯，然后沿着建筑上的通风管道走，跳上岗亭，等待一个会在大门处巡逻的警卫视线移开后传送到门旁即可。

3. 接下来的区域建议用坐在运输车上通过，启动电源的鲸油在这个房间的最上层，需要用闪现来获得。记得不要在手持鲸油的情况下攀爬铁链，鲸油会掉落到地面上。

4. 富人住所三楼处有保险箱，密码就藏在房子中的三幅画上，但顺序和楼层顺序不一样。密码是 473。

5. 通过卡德文大桥的最佳方式和成就/奖杯“King of the World”的要求一致，就是爬到桥顶，期间记得小心在桥梁上巡逻的敌人，同时别忘了在桥另一边下去时要解除河上浮灯的电源，一共有两个鲸油瓶，都需要卸下。



6. 过桥后的区域会有一堵电门拦路，其能源来自于左方的鲸油瓶，潜过去拆掉，记得小心巡逻的警卫，尤其是控制室上的那一个。

7. 索科洛夫正在他家屋顶的温室中做可怕的人体试验，附近有一栋建筑可以让玩家爬上去，然后沿着铁索直接攀上顶楼，解决外围的警卫，然后用扣喉令索科洛夫昏迷，带着前往塞廖尔所在之处，期间记得不要用铁索，不然索科洛夫很有可能会摔死。

5 博伊尔女士最后的派对 LADY BOYLE'S LAST PARTY

剧情 索科洛夫对于被绑架到我们的秘密基地很是有点不高兴，但要收买他也算简单，我知道皮耶罗很喜欢负责照顾艾米丽的女仆卡莉丝塔（Callista），却没想到会撞破他通过钥匙孔偷看卡莉丝塔洗澡。我放了皮耶罗一马，没有告发他，作为代价，他要把自己珍藏的国王大街白兰地（King Street Brandy）卖给我。这花了我 150 个硬币，但换来摄政王情妇的名字已经足以完全弥补我经济上的损失。可惜，索科洛夫只知道她的姓氏：博伊尔。博伊尔家族权力强大，他们的豪宅也守卫森严，但最糟糕的是，他们三个女儿，而我在下手之前，还需要搞清楚到底她们当中的那一个，才是摄政王的情妇。幸好，今晚他们的大宅中会举办一场假面晚会，而说到面具，皮耶罗为我打造的那一个，应该也算是一种假面吧。看来我已经提前得到进入这场宴会的资格了。

攻略难点提示

1. 本关开始出现高脚骑士（Tallboy），他们的视野范围明显大于一般士兵，需要小心躲避。同时场景中会突然出现大量鼠群，此时警卫会开枪驱赶，只要没有被察觉时的特殊音效，玩家就不必担心是自己被发现，继续小心潜行即可。

2. 因为玩家戴着面具，所以只要进入到博伊尔大宅范围内，收起武器就不会被视为敌人，记得捡起地上的邀请函，然后交给警卫查看才可以得到进入宴会的资格。

3. 在宴会中，玩家首先要找到一个穿着类似兔子般的面具的男子，他会主动要求和玩家交谈。谈话中他会提起自己知道玩家的任务，而他宣称自己才是摄政王情妇的真正爱慕者，玩家只需要把她交给这位男子，他就会将她带到一个安全的地方，让她再也不会出现在众人面前。尽管听起来有点吓人，但这的确是本关惟一的不杀人解决暗杀目标方式。然后是见到一位和带着鲸鱼头套男子对话的苍蝇头套女子。等他们对话完毕，为她拿一杯酒，她会提示你宴会中三位博伊尔女士中，穿红衣的那一位才是摄政王的情妇。在继续进行主线之前，如果玩家还想要顺便完成支线目标，去庭院中找尚大人（Lord Shaw），交给他便条后却发现特雷弗竟然是要玩家帮他决斗。为了不杀人，只能用上麻醉箭来解决对方。最后，回屋中和摄政王的情妇见面，告诉她有人将要杀她，将她骗到地下室，之后将她勒晕，带到地下室交给兔头男子，就算是完成任务了。

4. 如果玩家有能够增加游泳速度的骨雕或者已经点出了第一级附身能力，最好立刻从地下室离开博伊尔大宅，游到下水道口，打开闸门后立刻向左游，附身在鱼身上或玩家游得足够快，就可以赶在闸门落下前游过，直接来到塞廖尔的船上，乘船离开。



6 重回高塔 RETURN TO THE TOWER

剧情 终于，我根除了摄政王的所有强力盟友，如今他虽然身居高位，却不过是孤家寡人，再也无法将自己的权力延伸到敦沃的每一寸土地上。马丁与哈夫洛克已经做好了准备，而摄政王则召集了他手下还忠于他的士兵，将自己锁在敦沃高塔中。为了让艾米丽拥有一个符合她身分的居所，我现在就要把这个鸠占鹊巢的叛徒彻底赶走！





攻略难点提示

1. 前往和马丁还有哈夫洛克对话前，可以在酒吧一楼和卡莉丝塔对话，她需要玩家找到躲起来的艾米丽，而她就在酒吧后门不远处，前往废弃公寓的平台上。找到她可以得到一枚符文。

2. 攀登上水塔的过程比较简单，留意观察低矮的暗道即可，但要小心，某一层存在着一个鼠群，最好用黑暗视觉看清楚后再行动。

3. 从左方的排水管道上离开水塔，一直沿着左方走，绕过一对在女皇死去的庭院处谈话的情侣，进入水阀管理场可以得到里面工人的帮助，打开水闸门后可以直接从水下的通道进入高塔上的摄政王皇宫，不过玩家最好有附身能力，不然在水下会被鱼咬得很惨。

4. 如果从右方绕过去，也可以沿着皇宫外墙的屋檐来到上方的通风窗处，进入皇宫。

5. 在二楼，玩家可以靠在大厅的吊灯来到三楼，这时摄政王就在他的房间中，不过玩家不要轻举妄动，等他和警卫对话完毕，房门关上后用麻醉箭把他昏迷，然后用密码 935 打开房间里的保险柜，取出他的罪证录音。

6. 在卧室向大厅看的左方是通往播放站的楼梯，里面的电塔尚未解除，不过只要在二楼的入口处附近用第二级的闪现朝着电塔后方的楼梯栏杆闪现，然后立刻往上层走就可以在电塔充电完毕前离开危险区域，从而不引发警报。如果玩家没有第二级闪现，用第二级的歪曲时间也是个不错的办法。不需要对播报员动粗，对方会提醒玩家用播放摄政王罪证的方式让他下台。站在楼梯边沿直接朝着下方传送，然后迅速躲到边缘可以让玩家安然躲过电塔，接着沿着原路离开塔楼结束任务。



7 水城区 THE FLOODED DISTRICT



剧情 无助地躺在悬浮的小船上，我再一次感到自己辜负了女皇。为了庆祝我扳倒了摄政王，哈夫洛克和特雷弗为我准备了一场宴会，但却是一场死亡宴会。他们在我的酒中下了毒，因为我已经没有利用价值了，而他们却需要除掉我，以方便地控制尚且年幼的艾米丽。所谓忠诚，所谓信任，对于哈夫洛克和特雷弗这类人来说，就是他们那华丽的衣装，包裹住了那黑暗的灵魂和恶毒的野心。幸好他们不愿脏了自己的手，交由塞廖尔去下毒，而这位老伙计为我留了一手，只放了一半的毒药，而且还瞒着他们用船偷偷送走了因为毒药而变得无力动弹的我。然而过了那么久，我仍然没有恢复的迹象，而更糟的是，那群刺杀了女皇的刺客，再一次找到了我！

攻略难点提示

1. 用砖头砸开木板逃离牢房后，记得要去不远处的控制台上拿临时的补给品和刺客的剑。

2. 虽然其实拿不拿回自己的装备是玩家的自由，不过个人建议可以不拿，因为在前去拿装备路上会遇到许多泣血者，要躲开他们并不容易，会导致非常多的麻烦。

3. 新敌人刺客也懂得闪现，幸好他们的移动路线和闪现位置是固定的，多花时间观察再躲开或扣喉解决即可。不要试图在他们的交叉巡逻中想要靠着闪现逃过他们的目光，尽管这是有可能的，但尝试的过程会让你苦不堪言。

4. 想要不杀死刺客们的领袖达乌德(Daud)，可以先闪现到房间的书柜顶部，



然后趁着他和在门旁巡逻的刺客视线都集中在前方，闪现到达乌德身后的桌子，然后钻进去，达乌德就算回头也看不到玩家，当他站得足够近时玩家还可以偷走他身上的骨雕。开启黑暗视觉，趁着刺客和达乌德视线都不在钥匙上，偷走钥匙然后躲回桌底，等达乌德视线移向他所在角落的内侧，而在门旁巡逻的刺客背对玩家所在的位置时，从刺客巡逻的门旁离开即可安然度过这里。

5. 在大门区域一路左绕，从电门上方进入，拆掉鲸油瓶后记得不要走上带电的铁轨，直接走到右方老城区。

6. 不要在老城区搞出任何声响，都会立刻引来泣血者，保持安静地进入下水道。

7. 进入下水道区域后会遇见一些幸存者，不需要和他们战斗，不要乱出手导致不必要的麻烦。之后有河蚌的区域，沿着上方的水管走即可，不必理会它们的酸液攻击，走进隧道后跳下水管继续往前走就可以躲过它们，被这些怪物察觉也不会影响不被察觉的评价。通过这个区域后，就算过关了。

8 所谓忠诚者 THE LOYALISTS

剧情 千辛万苦地回到斗犬场，我却发现这里已经被警卫所占据。除了杂工西西莉娅(Cecelia)因为身体不舒服而躲在废弃公寓中逃过一劫，曾经在这个废弃的地方尽心尽力服侍过哈夫洛克和特雷弗的佣人都被杀害了。但我还不能放弃，他们带走了艾米丽，哪怕酒吧中还留有一丝线索，能告诉我艾米丽的所在，我都要找出来！

攻略难点提示



1. 游戏中最短的一关，知道解决方法的情况下大约十分钟就可以完事。一开始离开废弃公寓，来到下层平台的草丛中躲藏，观察在左方巡逻的高脚骑士行动路线，对方走到右边的路上后攀爬上左方的栏杆，闪现到雨棚上，然后是附近的电灯，稍微朝前走，可以闪现到对面酒吧的三楼通风管上，左方落下到二楼，从佣人房间的窗户爬进去，右走到将军的房间，有一份蓝图正放在铁桶中。拿走后沿着楼梯上到四楼，在确认敌人没有在外屋的情况下走上通往艾米丽卧室的铁桥，半路走上皮耶罗工作室的屋顶。从工作室的后方沿着通风管走到二楼的入口，注意不要被轰击工作室正面的高脚骑士看到。进入内部，和皮耶罗还有索科洛夫汇合，把蓝图交给皮耶罗，并选择让他启动电弧塔令所有人陷入沉睡。之后来到二楼入口前，先拉左方开关，得到一个空的油瓶，拿起装到右方，按下开关注满鲸油，再按照任务指示，把鲸油搬到屋顶处，途中仍然要小心别被高脚骑士看到。在屋顶处按下三个油瓶口右方的开关，打开盖子，把油桶放进惟一空的油瓶口处。动画过后，敌人全部陷入沉睡，玩家只要再按照任务提示完成其他步骤就可以通过本关。

9 终末之光 THE LIGHT AT THE END

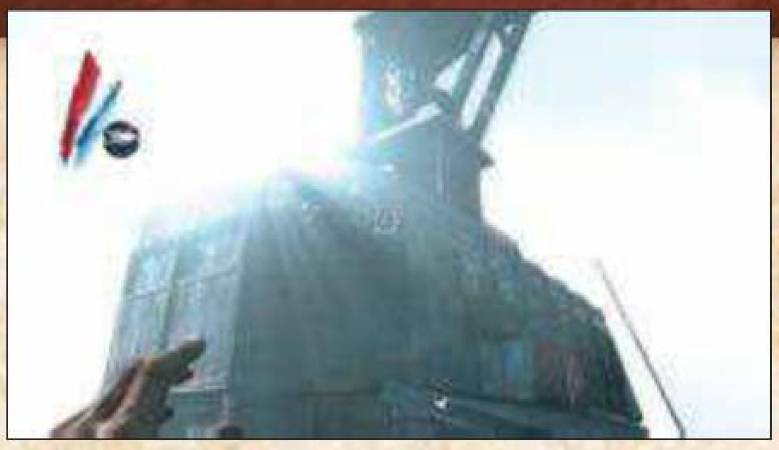
剧情 摄政王在下台前，还妄图要建造一个独立于敦沃外的灯塔，我想我把他吓得够呛，但没想到这项工程最后成了这群所谓忠诚者的堡垒，他们把艾米丽挟持到了金斯派洛岛(Kingsparrow Isle)，而我除了孤身闯进这守卫森严的地方，别无选择。我相信我会赢，为了女皇，为了艾米丽，也是为了敦沃和艾欧斯的未来。

攻略难点提示

1. 灯塔前方要塞的两边门都被电墙拦住，需要从中间的下水道入口进入控制室，把鲸油卸掉来关闭。

2. 前往中央电梯的路比较多，玩家可以自行尝试最好的路线，笔者选择从左方大门进入，绕到右方的引擎室，打开下方的下水道管进入到中央电梯最底层，路线不算十分安全，但敌人较少，比较容易解决。

3. 前往灯塔时可以走桥梁的下方，躲过电弧塔的警戒范围。之后直接闪现到灯塔最底层，然后可以靠闪现一路用位置恰到好处的横梁往上爬。来到电梯处，前往电梯上方的楼梯，解决一个带着电梯钥匙的警卫，然后乘坐电梯上到灯塔顶部。



4. 到达灯塔顶部后，爬上电梯顶，然后一直往上爬，直到达顶部，沿着通风管攀上灯塔顶部主建筑的天穹，朝着灯塔尖端走，然后从天穹另一边的阳台进入主建筑。哈夫洛克已经毒杀了马丁和特雷弗，正准备独揽大权，因为玩家不能杀人，所以就算有杀死上将的额外任务条件，还是请将他勒晕就好。艾米丽被关在露台下方的左方房间中，玩家走近时可以听到她的声音，按照任务提示找到钥匙打开门就可以救下艾米丽，成功通关。

玩后感

因为终究是Bethesda发行的游戏，于是我对于本作抱有的期待和它本身的类型上存在这一定的偏差。首先这不是一款真正意义上的角色扮演游戏，不存在经验值元素，超自然能力升级的系统也比较简约，而且这也不是一款使用开放性世界的沙箱游戏，而是典型的关卡制。所以刚刚玩上游戏时，难免还是会有点小失望，感觉整个背景设定有点被浪费的嫌疑，而且作为其中一个关键角色，界外魔的目的和行为意图直到通关都没有明确的说明，也不免令人觉得遗憾。说回优点，游戏在关卡的设计精细度上令人非常满意，多种潜入路线可选，各自有不同的攻关方式，加上各种超自然能力辅助，无论是正攻还是潜行又或是混合两者都可以打出属于自己的风格来，总体流程虽然偏短，但每一次重玩都有有趣的细节在等待着玩家去挖掘，其品质与娱乐性不容置疑。

TIPS 玩家甚至可以开门闯进去，但无论你多有礼貌，色狼卡是被发定了。

成就 / 奖杯列表 ACHIEVEMENTS/TROPHIES LIST

名称	点数/杯种	条件
Platinum Blades and Dark Corners	白金	取得其他所有奖杯。
Thief	20/铜	偷取的物品价值累计达到200个硬币
Versatile	20/铜	使用所有武器和攻击手段各杀死一次敌人。
Ghost	30/银	在序章后不杀一人并不被察觉地通关，暗杀目标不计在内。
Shadow	30/银	在序章后不被察觉地通关。
Mostly Flesh and Steel	50/银	不购买任何超能力和增强能力通关，第一级闪现能力除外。
Wall of Sparks	10/铜	使用电墙杀死一个敌人。
Rogue	10/铜	暗杀十个没有察觉到玩家的敌人。
Specter	20/铜	在序章后不被察觉而且杀人数低于五个地通过一个关卡。
Faceless	20/铜	在序章后不被察觉地通过一个关卡。
Manipulator	10/铜	使敌人自相残杀五次。
Razor Rain	10/铜	使用落下暗杀消灭五个敌人。
Surgical	30/银	在游戏中的前四个任务里杀人数不超过十个。
Clean Hands	100/金	不杀一人地通关，包括暗杀目标。
Harm's Way	10/铜	使五个敌人或NPC做出无意识的自杀行为。
Inhabitant	10/铜	连续保持附身状态三分钟。
Hornets' Nest	20/铜	使用弩在一秒内杀死四个敌人。
Speed of Darkness	10/铜	在一秒内跨越到三十米外。
Tempest	20/铜	在一秒内杀死六个敌人。
Merchant of Disorder	20/铜	购买十五种装备升级。
Art Dealer	50/银	收集所有的索科洛夫（Sokolov）画作。
Occultist	20/铜	收集十个骨饰（Bone Charms）
The Escapist	10/铜	通过序章后，不通过杀死他们和离开地图的方式甩掉五个追兵
Cleaner	10/铜	同时与五个敌人正面交锋并将他们全部杀死。
Dishonored	5/铜	完成序章。
Excommunication	5/铜	完成第二关。

名称	点数/杯种	条件
Child Care	10/铜	完成第三关。
Capturing Genius and Madness	10/铜	完成第四关。
Regicide	10/铜	暗杀摄政王。
Political Suicide	10/铜	通过播放摄政王的罪证来让他下台。
This Is Mine	10/铜	在第七关中找回自己的装备。
Resolution	100/金	通关。
Back Home	10/铜	抓住一枚拉开保险的手雷，在爆炸前丢回攻击者身边炸死对方。
Big Boy	20/铜	通过落下暗杀消灭一个高脚骑士（Tallboy）。
Dunwall in Chaos	50/铜	在高混乱度（Chaos）的情况下通关。
Just Dark Enough	50/铜	在低混乱度的情况下通关。
Vanished	10/铜	不被察觉地通过序章。
Gentleman Caller	10/铜	完成所有破布老奶奶（Granny Rags）的支线任务。
Street Conspiracy	10/铜	完成所有赖霸（Slackjaw）的支线任务。
The Art of the Steal	10/铜	把艺术品商人的密室暗码告诉赖霸，但在这之前先把密室掠夺一空。
An Unfortunate Accident	10/铜	在第三关用蒸汽杀死摩根·彭德尔顿。
Well Mannered	10/铜	在不扰乱派对的情况下完成第五关。
King of the World	10/铜	在第四关登上卡德文大桥的顶部。
Bodyguard	10/铜	在第二关让Geoff Curnow队长免于一死。
Mercy is the Mark	10/铜	在第七关不杀死Daud。
Lights Out	10/铜	在第八关破坏五个保安系统。
Long Live the Empress	10/铜	在故事的最后救下艾米丽。
Poetic Justice	30/金	使用不杀人的方式解决所有暗杀目标。
Food Chain	10/铜	暗杀一个刺客。
Alive Without Breath	10/铜	附身到一条鱼身上。
Creepy Crawly	10/铜	使用老鼠暗道。

成就 / 奖杯综述与难点详解 ACHIEVEMENTS/TROPHIES ROADMAP & GUIDE

综述

本作的全成就/白金难度其实不高，但比较繁琐，尤其是对于那些想要在一次通关中搞定所有成就的玩家，频繁的存档和读档会相当令人烦躁。个人建议把游戏分成两次通关，一次是收集杀人+购买武器升级+收集+支线+高混乱度等要素，第二次则是不杀人+不被发觉，如果能够在第一次通关中搞定所有繁琐的成就，第二遍通关可以不顾其他任何条件，以尽快通关为目标，节省时间。需要注意的是，虽然游戏中的支线任务不多，而且都是每一关限定出现的，但某些支线任务关系到玩家能否获得成就，所以就算是第二遍通关最好也兼顾一下，用于学习超自然能力的符文最好也在第一次通关过程中全部收集完成，因为第二次通关时需要完成“Mostly Flesh and Steel”成就，除了闪现能力外其余超自然能力不能升级，加上收集符文的过程会增加被察觉的风险，所以除非有必要，不然无需特意去收集符文。最后一提，虽然游戏本身有难度设置，但难度完全不影响成就获得，所以如果玩家自己不是很在意游戏体验，从获取成就的便利度上出发，用简单难度来进行游戏是最好的。另外一个很令人沮丧的事情是，虽然游戏有选关功能，但如果玩家不是在完成关卡后立刻在统计画面选择重打，而是在继续游戏后选关重打，统计数据不会改变，这不但意味着玩家无法重新收集关卡中漏掉的收集品，如果你在关卡中曾经破坏了达成某些成就/奖杯的条件，例如杀了人或被察觉，你只能重新开始一个新进度再通一次关，所以尽管游戏难度不高，想要全成就/白金的玩家最好谨慎地选择在游戏中的行动，稍有不慎就要付出重打流程的惨重代价。

Ghost / Shadow

游戏中最难的成就/奖杯之一，幸好本作安排了每关的评价系统，所以玩家可以很直观地检验自己到底有没有被察觉，只要在统计画面中出现了无人察觉的奖励，那本关就算是达成目标。相比起来，不杀人算是比较好处理，潜行到敌人背后使用扣喉来让敌人昏迷或使用麻醉弩箭都可以达成这个效果，但需要注意的是，某些敌人可能会在进入昏迷状态后从高处摔落而死亡，要避免这种情况，最好选择在开阔的地形中动手。令敌人昏迷后记得要找暗处隐藏，除了一些明显的容器如垃圾箱，找一个阴暗而无人巡逻的角落也是可行的。



Faceless / Specter

这两个成就/奖杯要求比“Ghost”和“Shadow”低，简短的第八关“The Loyalists”是一个不错的选择，玩家只要进入场景后直接前往哈夫洛克上将的卧室找到一份原型蓝图，然后来到皮耶罗的工作室，帮助他启动新型的电弧塔，选择让所有敌人沉睡，之后把灌满鲸油的桶拿到屋顶的电弧塔处装上即可。具体的步骤与细节在攻略中有提及。实现这一步后，场景中就已经没有敌人处于清醒状态，自然也没人可以察觉到主角存在了，按照步骤完成关卡目标就可以顺利拿下这两个成就/奖杯。如果玩家选择在第二周目完成，因为条件和“Ghost”还有“Shadow”重合，通过序章后出现的第二关就可以拿下。



Mostly Flesh and Steel

尽管在条件上，闪现除外，但这个是指第一级闪现能力，因为这个能力是在剧情中自动获得的，而除此之外，其他能力全部都需要消耗符文获得，包括第二级，所以玩家不能够消耗任何符文，不然绝对不符合条件，而且这里指的超自然能力不单单是主动能力，被动能力也算。不过幸好，在皮耶罗处购买的装备升级不算，所以玩家在取得这个成就/奖杯时需要学会更多地依赖装备提供的帮助通关。



TIPS 如果玩家很恨某个角色，其实可以把对方勒晕后召唤鼠群把对方活活吃掉。

Manipulator

听起来有点复杂，但其实只需要两个超自然能力就可以轻松实现，那就是二级的时间歪曲（Bend Time 2）和二级的附身（Possession），前者可以完全停止时间流逝，后者可以让玩家附身到人类敌人身上控制他们。先吸引两个以上敌人的注意，在和他们战斗时保持距离，在看到他们摆出枪击姿势后集中精神，枪声一响立刻发动时间歪曲，然后在持续时间内附身到另一个敌人身上，控制他走到子弹的飞行路线上，然后解除附身，等待时间歪曲结束即可。总体来说，整个过程的时间比较紧迫，除了要选好地点外，也要记得带足皮耶罗提神药剂（Piero's Spiritual Remedy）来补充魔力的消耗。鉴于完成这个成就／奖杯所需的药剂非常多，会对玩家的补给造成不必要的消耗，建议完成后直接读取存档。



Clean Hands / Poetic Justice

另外两个比较困难的成就／奖杯，主要难点在于连暗杀目标也不能杀死。不过如果玩家观察足够仔细，会发现游戏为每一个暗杀目标都安排了特定的方法来让玩家兵不血刃地解决他们，但是过程比起直接暗杀要繁复。每一个暗杀目标的不杀人解决方法都会在攻略中提及，需要达成成就／奖杯的玩家可以自行参考。注意，“Clean Hands”所要求不杀死的角色包括市民、人类敌人、猎犬（Hounds）和泣血者（Weepers），而且不能让那些被玩家打晕的敌人死于非命，这意味着昏迷后的掉落死亡或掉进水里淹死也不可以，还要记得不要让鼠群遇到昏迷的敌人，老鼠们会把他们啃成肉块。



Harm's Way

一个较为繁复但可以快速获取这个成就／奖杯的方式是在第五关的派对上，场景中存在着一个电墙（Wall of Light），解决看守这个电墙的守卫避免他造成干扰，然后玩家就可以通过附身宴会上的客人，控制他们走到电墙前，并且在快要触碰到电墙时向后脱离附身，这些客人会向前踉跄地走几步，正好会走进电墙被烧成灰烬，如此重复五次就行。不过因为在场景中寻找客人比较花时间，而且守卫被解除附身后不会出现踉跄动作，所以实现起来比较花时间。另一个替代方法是引诱敌人开枪，然后附身到他身上再走到子弹的飞行轨道上，这个方法比较耗药剂，不过好处是几乎可以在任何有守卫出现的场景做到这一点。



Inhabitant

附身能力有两级，第一级就赋予了玩家附身在动物身上的能力，主要对象之一就是老鼠。进入老鼠的身体后，玩家就可以操控着老鼠进入名叫老鼠隧道（Rat Tunnel）的小型排水沟中，这些通道允许玩家通过一些用人形态时非常难以通过的区域。附身本身有一定的持续时间，随着附身的时间越来越长，画面的扭曲程度会越来越强，直到玩家被强制脱离，所以要连续不断地附身三分钟，玩家必须确保自己附近有一堆可以附身的对象来持续地附身。不过其实有一个简单的方法可以解决，那就附身老鼠后进入老鼠隧道，然后停住不动。因为老鼠隧道场景体积太小，就算附身时间到了也没有足够空间让玩家解除附身，所以玩家可以持续地附身度过三分钟。不过要记得，这个成就／奖杯只有在玩家脱离附身后才能解开，所以最好用计时工具算好大约三分钟多一点的时间，然后再离开老鼠隧道，玩家会被瞬间强制脱离附身，同时获得成就／奖杯。

Hornets' Nest / Tempest

就算强化过弩的上弹时间，一秒内用普通弩箭杀死四个敌人也是不可能的，但这个一秒指的不是真实时间而是游戏中的时间，所以靠着第二级歪曲时间能力实现起来也很简单，找四个邻近的敌人，靠近后停止时间，对准每个人的脑袋来上一箭就行。推荐用感染鼠疫后变成泣血者的市民完成该成就／奖杯，他们没有佩戴任何防具，对于弩箭的爆头攻击毫无抵抗力。同时记得升级弩的上弹时间，不然在歪曲时间的持续时间内玩家可能来不及射上四箭。如果玩家能够找到六个泣血者，就可以顺便完成“Tempest”，因为杀死方式不限，另外两个敌人可以考虑用剑或枪解决。



Speed of Darkness

和上一个成就／奖杯相同，一秒内跨越三十米就算玩家跳楼也实现不了，所以仍然需要第二级歪曲时间，停止时间后立刻使用闪现快速移动即可，注意这个距离不限于直线和向前移动，垂直和拐弯还有绕圈均可。如果在一次歪曲时间持续时间内跑不完，可以在效果结束的瞬间立刻再发动歪曲时间，仍然可以把时间卡在一秒内，这时继续跑动就可以拿下成就。

The Escapist

听起来有点难，实际上很简单，找个敌人密集的地方（最好是前期关卡），确保有五人在追击后立刻使用闪现逃上附近屋顶，敌人很容易会丢失目标，这时赶紧找个敌人注视不到的地方躲好，一旦敌人放弃追击，就可以解锁成就／奖杯。



Cleaner

如果玩家选择简单难度，而且升级了超自然能力和装备，对付五个敌人是很简单的事情，首先要保证有五个敌人在同时向玩家发起进攻，然后用枪械或弩快速杀死他们，注意保持距离，要在近战格斗中杀死五个敌人比较考验操作技术，还是远程解决比较方便。

Back Home

一般敌人没有装备手雷，不过戴着面具的高阶督察者（Overseers）会随身装备着手雷，玩家离他们有一段距离时他们便会投掷手雷，眼明手快的玩家可以在爆炸前捡起丢回去炸死他们，如果觉得不保险，玩家可以用停止时间的方式来实现这一点，不过要保证好手雷的落点，确保要让爆炸杀死敌人。



Big Boy

高脚骑士（Tallboy）因为盔甲配有两条金属长脚，玩家无法在地面上对其用剑发起暗杀，不过只要攀爬到高处，然后对高脚骑士使用落下暗杀就可以轻松秒杀他们并拿下成就／奖杯。



TIPS 游戏中每一个有秘密的保险箱都有密码提示，记得留意场景中的细节和书本还有笔记的内容。



距离游戏的发售已经过去了将近一个月时间了，不知各位将故事模式的最高难度已经进行到了第几章，佣兵模式又达成了几个清版呢？之前由于篇幅和时间问题，在上期攻略中只给各位提供了佣兵模式的各项基本数据。本期的研究就献给大家佣兵模式的地图、角色分析，以及一些打法技巧，希望能给各位沉迷在此模式中无法自拔的玩家提供一些有用的帮助。

RESIDENT EVIL

研究中心 RESEARCH CENTER

文 铃 美编 NINA

生化危机6		Capcom	动作射击
多机种	Resident Evil 6		美版
	2012年10月2日	1～2人	59.99美元
	对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：17岁以上



实用技巧汇总

这个部分为各位提供一些佣兵模式中的小技巧，至于具体的敌人对抗策略由于要结合实际来说，因此会融入到地图解析的部分中。

简易反击

游戏中对绝大多数敌人都可以使用反击，就是我们通常说的一闪，这个系统在主线模式中的实用度可能比较有限，但在佣兵模式中却是不得不掌握的基础，否则这么多的十秒加分都拿不到，清版达成可能会有小问题，全连就显得更加不可能了。本作手持武器的敌人是最佳的反击对象，因为它们全部是一闪即死，空手敌人则要看具体情况，大部分敌人不先打几枪直接反击是无法直接反死的，除非装了增加反击攻击力的技能。游戏中反击时机依具体情况而言，没有那么严格，但如果你看到提示以后才采取行动，那是一定来不及的，所以要对地图中各种敌人的攻击动作，甚至攻击准备动作有明确了解。在所有的敌人中，当属手持武器的丧尸反击时机最好预判，一般就是竖着砸下来或者横着抡，随便开一场佣兵进去感受个几次就能找到规律。如果你实在是反击苦手，又或者你想提高成功率，以便能迅速秒杀一些例如红皮这样的棘手敌人，那么你一定要掌握下面这个方法。

使用反击没有所谓的失败动作，时机不准确无非是没有出现反击招式，而是变成了普通体术，导致被敌人K。那如果利用硬直时间来避免普通体术的出招，是不是就能趁机连按开枪键从而来“混”反击呢？答案是肯定的。简易反击的方法是，在敌人快要出招时点一下举枪键，然后马上快速连点开枪键，此时由于在硬直中，角色的普通体术出不来，所以绝大部分情况下都能顺利触发反击。此方法是相当实用的，它能够帮玩家免去精准预判花费的工夫，降低难度，但对敌人攻击招式和准备动作进行熟悉的功课还是得做，连敌人什么时候会准备打你、怎样打你都不明白，简化什么的根本就派不上用场。另外，为了解决对空手敌人使用反击攻击力不足，无法一下反死的问题，还有一种技巧是提前举枪，在敌人攻击动作已经出现后，在可以输入反击指令的前一刻马上开一枪再立刻反击，这时就能将其直接秒杀，爽快加十秒。不过这个技巧对操作的要求有点高，玩家可以尝试一下自己是否能够连续完成这个操作，如果感觉自己用着不顺，可以选择用自己的常规打法。

©CAPCOM ALL RIGHTS RESERVED.

勘误 上期攻略成就/奖杯列表中“Covered in Brass”的描述应为“获得150种不同的奖牌（medal）”而非“称号”。“Weapons Master”的正确解锁条件是全武器杀10人，但不包括火箭筒和闪光弹，体术杀人也不算在内。攻略系统部分主线技能的描述中，把各种武器弹药的“Pickup Increase”写成了增加相应的弹药掉落率，但实际是增加拾取时获得的对应弹药数量，如造成不便敬请原谅。

终结技出法

本期要为终结技正名，其实这个技巧的实用度是很高的。在游戏中，部分敌人直接使用反击是不能一下反死的，而终结技虽然对发生条件的限制相对来说多了些，但只要成功使出，大部分普通敌人基本都难逃一死，有时在人群里还能一打一大片，看到"+14 Sec."、"+21 Sec."这样的奖励是常有的事情。至于终结技的出法，各式各样，难易度不一。就拿第二个关卡 Steel Beast 中手臂变异的 J'avo 来说吧，看起来很强悍的样子，实际上只要用枪打头一枪，等其侧过身子（从正面看是用手臂护住了脑袋）再靠近就能直接发动了。而普通丧尸和普通 J'avo 出这个反而要麻烦点，必须得先用枪命中，再使用滑铲准确撞到目标，这时目标会出现特殊硬直（硬直中再度打出硬直），此时从正面发动体术就会出终结技，如果刚好在栏杆或墙壁旁，场景体术优先，这样虽然还是能弄死敌人，但奖励时间就少了两秒。

还有其他一些情况也能发动终结技，那就是用一些特殊武器把敌人打出特殊硬直，比如用麦林命中红皮，红皮就会跪下，这时赶紧跑过去就能发动终结技。除了以上情况，有闪光弹的配合也能终结技的发动制造条件，不过按本作的规则来看，闪光弹的数量比较有限，部分角色还得依赖场景中的补给，因此大家自己看着办。对于终结技的使用，个人认为要依现场的局势情况来看，场面不复杂好把握节奏的时候，可以用用，比如 Steel Beast 的开场阶段，其他情况下顺便打出了再用，否则不必太过刻意追求。毕竟频繁发动终结技要考虑更多的东西，不少前提要去制造。另外，制造终结技发动条件时对耐力的消耗是比较大的，得时刻留意，等捂着肚子体术使不出来时才发现会严重打乱节奏。

维持连击

佣兵模式中，最惧怕的事情无非是两件，一是阵亡，二是断连，对于某些玩家来说，也许断连比阵亡还要痛苦，阵亡没有选择余地，只能重来，那断连怎么办呢？接着打还是重新再开？这里提供一些方法，能够对断连进行一定程度的预防或抢救，如果下面提到的方法或思路还有大家自己没有想到的地方，可以稍微尝试一下。

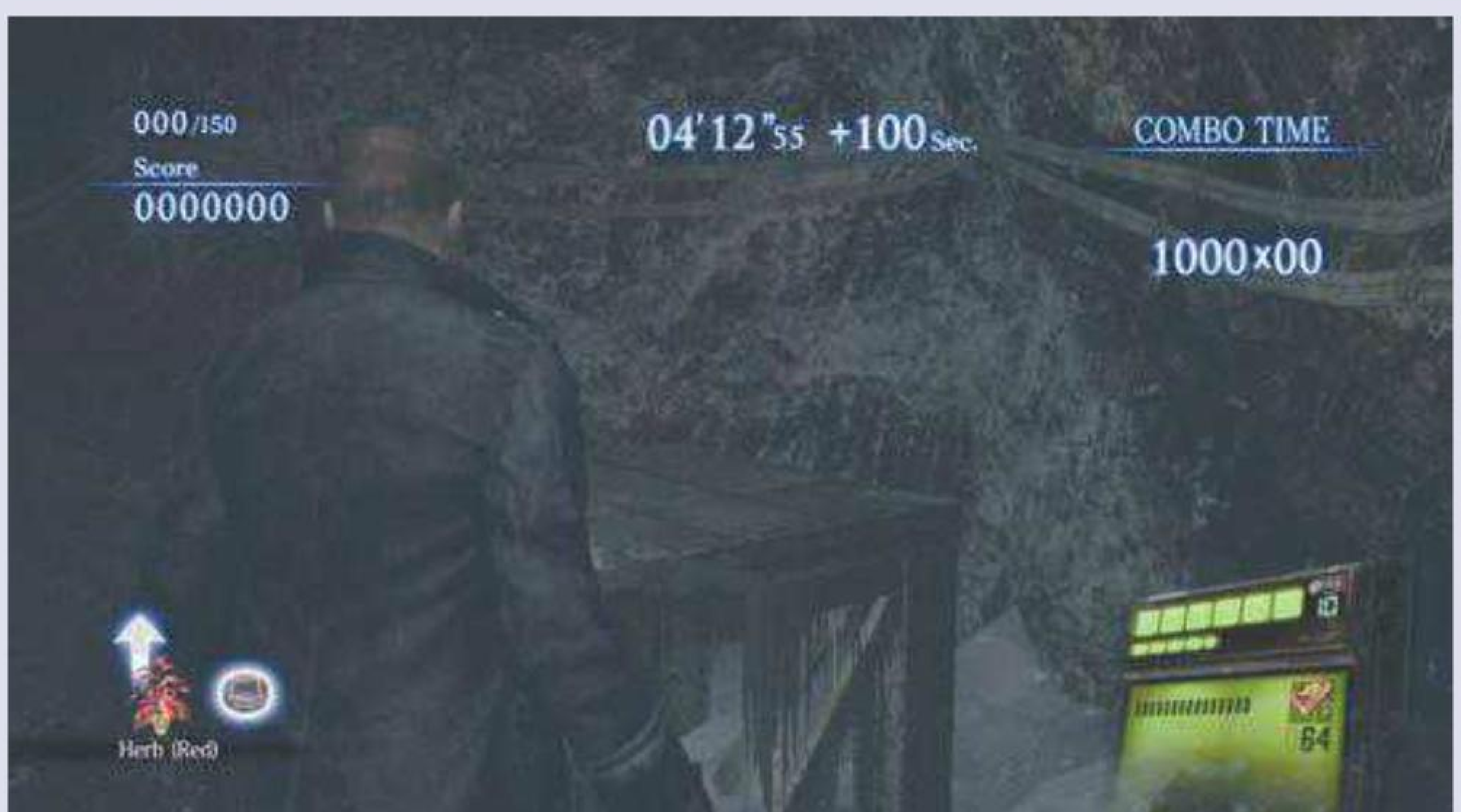
对于维持开始闪烁的连击，用大威力枪械速杀或快速送燃烧弹都是比较有效的，其中前者肯定是最保险的，这也就是为什么有麦林枪的角色们在佣兵模式里使用率会这么高的重要原因之一。本作的燃烧弹非常强大，大部分敌人都是被烧到就死。场景内的油桶也是个好选择，不过利用这个的前提是刚好玩家身边有油桶，而且敌人的位置理想，能够一下炸死，在没有其他办法时可以尝试。佣兵模式到后期局面比较混乱，特别是敌人都狂暴化之后，大部分情况下断连都是因为受到了各种干扰，在硬直中无力回天，因此提前简化局面是很重要的。手雷容易把敌人给炸飞，一下炸不炸得死要看敌人的皮厚不厚，像 BSAA 队员这样全身都有护甲的有时得补踩头体术，但只要能提早一点使用的话是基本无压力的，出了问题可以补枪的补枪，补脚的补脚。有的角色身上本来就有不少爆炸物，开场收沙漏的过程中多少也能捡一点，该用的时候就要拿出来用，攒着又不给加分。后期为了求稳妥，像狗这种容易出意外的生物可以直接点死算了，它们绕圈跑或者万一是从侧面跳过来的都比较麻烦，失败了伤不起。部分敌人也可以不用刻意等反击或打头上体术，直接用枪连点打死，特别是那些拿狙和麦林的，玩家一旦中枪就倒地还可能被连（BOSS 在身边就完了），上麦林打死它们都不浪费，何况是普通武器的连射。



本作中有个很强大的断连杀手，它就是高低差，在斜坡和楼梯上和敌人周旋是非常麻烦的事情，这会造成大量敌人的攻击动作变形，距离和高度难以估算，特别是各种飞扑，很难算准。玩家站在低处时比较吃亏，有时会莫名被很远的敌人扑到，站在高处时看起来居高临下，但敌人有时还没到面前就因为各种原因倒下了，下脚踩头时判定也会出现各种问题（敌人有时本身就会乱动），还有时敌人的脑袋塞进了场景的建模里，根本打不到。另外，由于有高低差，很多打头后能直接出正面弄死体术的最后都变成了一脚踢飞，要再补枪或补脚才行（建议补枪），因此除非是迫于无奈，或者一时没法脱离此区域，否则还是尽快离开有高低差的位置。在靠近地图版边的一些位置，例如 Urban Chaos 街道两侧的箱子堆，有时也容易把刚刷出来的敌人打进建模里（主要是脑袋），所以打的时候要尽量避免这种情况。

技能推荐

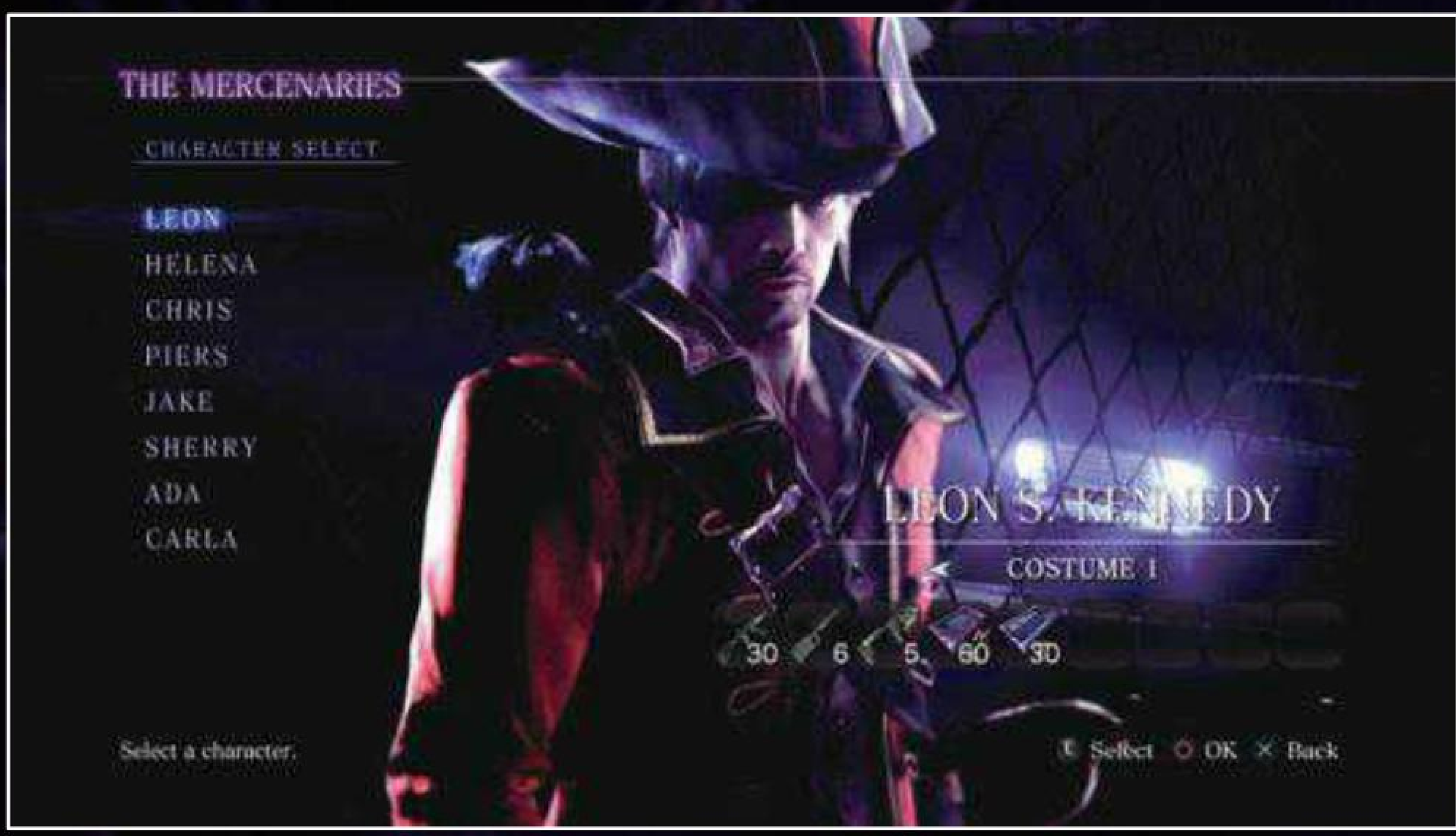
佣兵模式的技能不少，但实用度高的就那么几个。技能的装备要看玩家此场战斗的目标，是为了生存，清版，还是高分。还有一些情况是自己选用的角色存在明显的缺点，有时需要装备相应的技能来弥补。不过无论是在早期的地图探索还是后期的冲击高分中，"Time Bonus +"绝对是最好用的技能，它能够给玩家提供更多的时间，对于分数上不去的玩家来说，多点时间能多杀几个人。而对于那些清版甚至全连的玩家来说，每打一个沙漏多出来的十秒钟到最后可是会兑换成分数的，相当于每打一个沙漏就可以多拿两千分。相比之下看起来很不错的"Go for Broke!"和"Limit Breaker"实用度太有限，前者需要所剩时间在三十秒以下才多给两秒维持连击的时间，而后者即使达成了一百五十连最多也就多出来五千分，意义不大。其他类型的推荐技能有"Power Counter"、"Pharmacist"、"Martial Arts Master"、"Target Master"、"Item Drop Increase"，至于"Combo Bonus +"需要在时限内快速杀敌，如果能掌控住局势不掉连击的，也能增加不少分数。在需要有另一名玩家存在才能起效的技能中，能派得上用场的基本只有"Medic"，一般回复药多的角色装备，双人作战时能有个照应，相对保险。



勘误 上期攻略佣兵模式中敌人击杀得分里，将Gnezdo误写为毒气怪，实为蜜蜂怪。佣兵模式隐藏要素解锁条件中，漏写了艾达的解锁条件。艾达默认服装的解锁条件为通关主线的艾达篇，艾达的特殊服装1获得条件为"选择艾达，至少以A评价完成任意关卡。"，特殊服装2则是在官网兑换。

角色装备分析

在本作的佣兵模式中，杀死敌人随机掉落的道具只可能是基本武器的子弹和少量的技能点数，杀死BOSS也只给绿草，诸如麦林枪、榴弹枪和各种手雷这样的补助基本就捡不到了，所以了解各角色的初始武器及弹药配置就变得尤为重要。强力武器的子弹都是数着用的，每发都要用在刀刃上。榴弹枪这次由于无法捡到掉落弹药补给，再加上体术规则的修正，因此用的人少了很多，但其依旧是一把强力武器。不同服装的角色武器配置差别依旧大，因此冷门和热门的分化也就出现了，从目前的情况来看，默认服装的杰克、雪莉、克里斯基本算得上是使用率最高的前三甲了。下文主要将各角色的武器配置列举给各位，考虑到部分冷门角色花很大功夫进行研究才能用得更顺手，因此这里只进行最基本的分析。玩家可以每个角色都玩一下，然后再用自己觉得最好的来挑战高分。



里昂

武器配置（默认服装）： Wing Shooter（18发）、Shotgun（8发）、Remote Bomb（4个）、9mm Ammo（50发）、12-Gauge Shells（8发）、Healing Tablets（8片）

武器配置（特殊服装1）： Assault Rifle RN（30发）、Sniper Rifle（6发）、Grenade Launcher（5发冷冻弹）、5.56mm Ammo（60发）、7.62mm Ammo（30发）、Healing Tablets（4片）

分析： 里昂两套服装风格差别很大，默认服装没有对抗BOSS的好武器，只能靠遥控炸弹来撑，对应的霰弹枪性能也较差，射速不行，突围有困难，反而里昂双枪的甩枪五连发配上增加枪械攻击力的技能在突围时能取得一定成效。特殊服装的狙击枪也不行，但步枪配得不错，因为药片不多，场景中的爆炸物和回复补给要拾取到位，虽有榴弹枪，但只有五发冷冻弹，选敌人扎堆的时候用。



海伦娜

武器配置（默认服装）： Picador（16发）、Hydra（3发）、Grenade Launcher（6发硫酸弹）、9mm Ammo（50发）、10-Gauge Shells（30发）、Healing Tablets（6片）

武器配置（特殊服装1）： Ammo Box 50（50发）、Sniper Rifle（6发）、Red Herb （1个）、First-Aid Spray（1个）、Incendiary Grenade（3个）、9mm Ammo（50发）、7.62mm Ammo（20发）

分析： 海伦娜的默认服装中的霰弹枪射速超快，但上弹时间相对较长，不过用此枪的甩枪动作能快速填装弹药。硫酸弹能把不少敌人打出特殊硬直，六发很少，同样要等好时机。特殊服装的海伦娜燃烧弹够多，解围效果好，但两把基本武器不算好用，狙击就不说了，另一把枪主要是子弹容易打完，而且也不是一发子弹就能把敌人打出硬直的。

克里斯

武器配置（默认服装）： Assault Rifle for Special Tactics（30发）、Lightning Hawk（7发）、Combat Knife、Hand Grenade（3个）、5.56mm Ammo（60发）、.50 Action-Express Magnum Ammo（7发）

武器配置（特殊服装1）： Nine-Oh-Nine（15发）、Shotgun（8发）、Rocket Launcher（1发）、9mm Ammo（50发）、12-Gauge Shells（20发）、Healing Tablets（6片）

分析： 默认服装的克里斯有麦林+突击步枪，有刀有手雷，受到不少玩家亲睐，快速出刀攻击力高，但明显不足是初期没有任何回复道具，开场就得把药品捡到位，身上没药在佣兵模式里是最为危险的状况。特殊服装和海伦娜一样注重观赏性，基本武器配置与里昂的默认服装差不多，火箭筒虽然强大，但只有一发，起不到太大作用，发射时瞄准敌人脚下的地面是最好的。

皮尔斯

武器配置（默认服装）： MP-AF（30发）、Anti-Materiel Rifle（10发）、First-Aid Spray（1个）、Remote Bomb（3个）、9mm Ammo（50发）、AM Rifle Ammo（20发）

武器配置（特殊服装1）： Ammo Box 50（50发）、Semi-Auto Sniper Rifle（5发）、Assault Shotgun（7发）、9mm Ammo（30发）、7.62mm Ammo（15发）、12-Gauge Shells（10发）、Healing Tablets（4片）

分析： 默认服装皮尔斯的武器配置令人满意，主要是反坦克步枪威力巨大，麦林能做到的，这把枪基本也都能做到。特殊服装的皮尔斯武器配置非常全面，没什么明显缺点。既然武器多，弹药种类也多，因此可能会造成格子不够用的情况，打的时候几把武器最好能平衡着用。

杰克

武器配置（默认服装）： Nine-Oh-Nine（15发）、Elephant Killer（5发）、Hand-to-Hand、Flash Grenade（2发）、9mm Ammo（50发）、.500 Magnum Ammo（10发）、Healing Tablets（10片）

武器配置（特殊服装1）： Survival Knife、Semi-Auto Sniper Rifle（5发）、Grenade Launcher（6发爆炸弹）、First-Aid Spray（1个）、7.62mm Ammo（20发）、40mm Explosive Rounds（12发）、Healing Tablets（8片）

分析： 杰克两套服装都很强，但相比之下肯定是默认服装好用得多，主要是因为特殊服装取消了其特有的空手格斗。默认服装的杰克很强，手枪+麦林+空手格斗，开场就有十片药片，还配有牵制用的闪光弹，相当好用。空手杰克的五段连击对付强敌和打狗时都好用，但被围时最好不要用，否则一段打完发现没打死几个人。特殊服装的杰克有榴弹枪，配的爆炸弹数量多达十八发，但除了半自动狙击外，就只剩下刀，平时必须用近身攻击来作战，这不是每个玩家都能轻松驾驭的。



受身 被狙击或麦林打中的话会倒地（连续被低伤子弹命中也会），但倒下时如果马上按键是可以受身的，在佣兵模式中受身很重要，为了确保成功，本人一般是A/×键和举枪键一起连按。

雪莉

武器配置（默认服装）： Triple Shot（20发）、Lightning Hawk（7发）、Stun Rod、Red Herb（2个）、First-Aid Spray（1个）、9mm Ammo（30发）、.50 Action-Express Magnum Ammo（10发）

武器配置（特殊服装1）： Bear Commander（30发突击步枪子弹、1发爆炸弹）、Assault Shotgun（7发）、Red Herb（2个）、First-Aid Spray（1个）、Flash Grenade（2个）、5.56mm Ammo（60发）、12-Gauge Shells（20发）、40mm Explosive Rounds（3发）

分析： 雪莉的默认服装是三甲之一，三连发手枪＋麦林，身上还有电棍，实力不必多说，强。特殊服装给了雪莉那把可以发射榴弹的突击步枪（配爆炸弹），还给了射速比较理想的霰弹枪，也属于强劲角色，但用起来肯定是没有默认服装舒服。无论是哪套服装的雪莉，加血药都超多，开场就去捡绿草，把药片调好放进药片盒，格子就无压力了，十二片药加一罐喷雾打起来很有安全感。

艾达

武器配置（默认服装）： Ammo Box 50（50发）、Crossbow（1发）、Incendiary Grenade（3个）、9mm Ammo（30发）、Normal Arrows（60支）、Pipe Bomb Arrows（30支）、Healing Tablets（8片）

武器配置（特殊服装1）： MP-AF（30发）、Sniper Rifle（6发）、Red Herb（2个）、Hand Grenade（3个）、Flash Grenade（2个）、9mm Ammo（30发）、7.62mm Ammo（6发）

分析： 默认服装的艾达和流程中的基本配置一样，不过弩在佣兵里并不是那么好用的，最主要的原因是单发上弹，其次是普通弩爆头率虽高，但没办法取得时间加成，爆炸弩威力虽大，但引爆需要时间，得对局势进行一定预判，用完就基本捡不到了。特殊服装的艾达缺少强力武器，这把狙击真心有点不够用，只能适当配合爆炸物，因此拾取场景中的道具是必须的。红草提前调好。



卡拉

武器配置： Picador（16发）、Grenade Launcher（6发爆炸弹）、9mm Ammo（50发）、40mm Acid Rounds（12发）、40mm Nitrogen Rounds（6发）、Healing Tablets（6片）

分析： 只有一套服装的卡拉只有手枪和榴弹枪两把武器，榴弹枪三种弹药齐全（爆炸弹、硫酸弹、冷冻弹），非常强劲。不过，由于本作的重型武器弹药基本捡不到，因此每一发弹药都要合理使用，否则卡拉打到后来就只剩下一把手枪，因此该角色不推荐给新手使用。

地图打法解析

本次佣兵模式的敌人是成批出现的，因此节奏比较好把握，场面可能会复杂或发生意外的一般就是几个固定的点。这次每个地图有两个起始点，不过目前的三个关卡中地图的道路场景还不太复杂，因此区别不算太大。本次的时间沙漏建议各位开场就拿完再开打，地图本身就不大，以避免中途拾取打乱节奏。不过第二个关卡的情况稍微有点特殊，因为这个地图有些“散”，但大部分情况下敌人能“供应上”，可以打着走。连击沙漏本作直接用枪点，推荐在比较“脆”的敌人出现时打，如果担心遭遇意外，也可以适当放弃甚至不予理会。但想要冲击排行榜，或者只是想打出全人物的玩家千万不要错过它们，特别是后者，只要在攒下多个敌人在这个阶段杀死，可以适当弥补连击数和杀敌数上不去的难题，但顶多也只能对打出人物有效，不追求高连击数或清版的话，是不可能拿到高分的。

Urban Chaos通常战略

这张地图不大，是不少佣兵新人练手的好地方。地图共有六个时间沙漏，三个连击沙漏，地图上只标出了两个，还有一个在游戏室对面马路的招牌上。起始点是店铺内或大街上，无论从哪个点开始，直接绕场一周拾取全部时间沙漏和回复、爆炸物，再回到天桥两侧的大街上准备跟敌人周旋。两个连击沙漏的射击时间是两批消防员出现的时候，剩下一个如果各位不是特别在意，可以在开场就打掉（打招牌或地图外的那个）或者留到红皮出现。如果开场就打了一个连击沙漏，那么剩下的战斗就在另一侧有连击沙漏的地方进行，桥上的那个由于两侧街道都能打到，因此从哪边打都行。

开场都是普通丧尸，拿武器的不要放过一律反击，空手普通丧尸采取打头加体术的办法弄死，撞倒的踩头，如果时机赶不上了可以看情况，选择重新打下一个敌人还是对倒地的补枪。对付警察丧尸突击步枪的攻击只要保持一定的横向位移即可，或者在一定距离内进行甩枪，需要注意的是如果这时身边有很多丧尸，那么甩枪可能会甩错人。丧尸犬发动攻击的前兆是叫三声再冲过来，在它跳起后进行反击，运气好能一次反死几条狗，但狗有时并不配合，原地不动和绕圈的可能性都有，这里只推荐在身边没危险时对落单的狗发动反击，否则一律甩枪或远距离点死，等它出招本来就要时间，要是被扑了会断连，亏不起。消防员出现后打完连击沙漏就打其背后的罐子，正面冲过来的就打一侧手臂，它们就会转过身去，罐子就露出来了。消防员不好踩头，所以倒地的要么不管要么就手枪点死。连击数快到四十七的时候放慢速度，发现身边的BSAA队员没出来就赶紧上桥，这里可以把桥两侧的那个普通BSAA弄死，也可以抢速度点桥中央的油桶，但这里有一定会变红皮的BSAA，手里还有麦林枪，被击中会倒地，要注意安全。解决完准备下桥打胖子，走下去的话肯定有好多丧尸在楼梯上，如果人太多就别太在意体术加时间，打着往下走。直接从天桥中央跳下去的话，在大巴顶上的附近时得等等丧尸，先打几个再跳下去，否则它们动作太慢跟不上。胖子出现后用重火力秒，没强力枪的配合爆炸物和油桶，打出硬直就上体术。吐口水的没打完，红皮就要来了，对付红皮可以引诱到一起用燃烧弹烧死，有把握



特殊连段 部分角色独有的武器在甩枪时有特殊动作，五连发、三连发都有，杰克也有独有的，那就是空手格斗，最高可以打出五段连击。人物们特殊甩枪的动作是普通甩枪指令后，举枪键不要松开，连打开枪键。

实用技术 研究中心

的话可以打着走，时机好的话就用反击。这里要注意生命值回复，前面可能会磨了不少血，别忘记加。再出一批消防员后，打连击沙漏。到一百人后会出两个胖子，只能说多留心眼，被它们打飞很容易被连，在一起的话就上爆炸物，不要怕浪费东西。往后走会出现不少拿麦林的，有些还是站在天桥楼梯上的，要注意观察，越快打死它们越好。此时出现的狗就点死算了。最后阶段的难点就是BSAA丧尸，对付它们尽量打头速杀，至于一定会变红皮的，怕断连直接烧死它们，撑过去后是大量普通丧尸，怎么有把握就怎么打。对付身上插有武器的敌人，甩枪加体术可以马上弄死。

猩猩怪是流程中很普通的敌人，但放在这个地图中出会打乱节奏。因为它的壳不破很难出硬直，玩家被干扰的可能性还是比较大的。隐藏BOSS只要一满足条件马上出(想快点可以装上Power Counter)，敌人类型越多越麻烦，重火力速杀。



敌人批数
普通丧尸（数量不等）
警察丧尸（数量不等）
丧尸犬（9只）
消防员丧尸（数量不等）
BSAA丧尸（数量不等）
BSAA红皮丧尸（2个）
普通丧尸（数量不等）
胖子（1个）
吐口水丧尸（数量不等）
红皮（9个）
消防员丧尸（数量不等）
普通丧尸（数量不等）
胖子（2个）
警察丧尸（数量不等）
丧尸犬（7只）
BSAA红皮丧尸（2只）
BSAA丧尸（数量不等）
普通丧尸（数量不等）

Steel Beast通常战略

这张地图有三层，两个起始地点分别在顶层和底层，个人比较喜欢在底层开始，因为底层的地形打着不太舒服，可能是因为视野不够开阔，所以就想一口气跑上去算了，当然，也可以拿沙漏到底层后再慢慢打着往上走，不过不管是从上往下还是从下往上，时间沙漏一趟就能拿齐。这张地图上下跑动比较多，不过敌人来的速度倒是挺快，都是用跑的，只有个别出兵时机要稍微注意下。至于连击沙漏，在最底层有一个，在顶层能看到顶层和二层的两个，打连击沙漏的时机推荐是两批自爆虫出现的时候，底层那个隔得有些远，不过在二层那个有时间沙漏的屋子里是可以直接点到它的。本关有不少草都在道具箱里，不要放过。

二层的屋子是个调节点，在这里可以打到飞蛾出现，但这个屋子有个缺点是空间狭小，如果想在这里用终结技可能会有点问题，因为很可能会出成利用场景互动的体术。对付J'avo，个人比较喜欢采用打头补体术，不过敌人来得比较快，而且站位也相对近，可以用甩枪+滑铲+终结技来搞定，经常一下打倒几个。手臂变爪的敌人可以在打头后直接从正面冲上去发动终结技。飞蛾出现后用枪点它们的人形部分，能爆头是最好了，如果想调整位置的话这个时机是很不错的，因为飞蛾就算距离很远也好打到，不过打飞蛾要注意，如果发现它掉下去之前没有增加连击数，证明它只是晕了，没有死，需要补脚或补枪，要是它在场景中央不可能追过去的位置飞，就迅速点死，不要让它气绝。火箭筒和狙

终结技 想要把普通丧尸打出终结技的硬直，最好等它们背对玩家的时候，这样转圈完毕后就正好是面对玩家，直接发动。普通J'avo肯定是在正面为佳。

击手一开始不用刻意找，看到后赶紧收拾了，近身搞定比较有把握，对着它们迎面跑过去，在它们攻击的前一刻滑铲即可。猩猩怪喜欢排队走过来，不过不排除有时背后会刷出来，因此还是得留意。猩猩怪就这一批，重火力就在这个时候用，扔爆炸物的时候要注意楼梯等特殊地形，搞不好爆炸物就会掉到下层去，十分误事。自爆虫出来后可以打连击沙漏了，然后就打它们的腿，运气好它爆炸时可以波及好几个敌人，普通 J'avo 出现后回归之前的节奏。腿部变异的 J'avo 还挺好打的，先打头，然后冲过去踢倒，最后补脚就能弄死，不过它们很烦的一点是会慢慢跳过来，有时会从很远的地方刷新，跳的轨迹又奇怪，因此运气不好可能会断连，有大威力枪的压力能小点。二楼的狭窄走廊其实也很好据守，打完一边的敌人回头就又有几名敌人了。手臂变盾的敌人有点麻烦，比起找角度打脚或头，相比之下还是直接上去主动体术比较好，这样体术的第三下很容易出终结技，或者也可以先甩枪，一样能让其出硬直，直接开火效率最低。头部变夹子的 J'avo 有些危险，因为一旦被它们夹一下会浪费太多时间，推荐打腿让它们倒地，再补枪或体术。



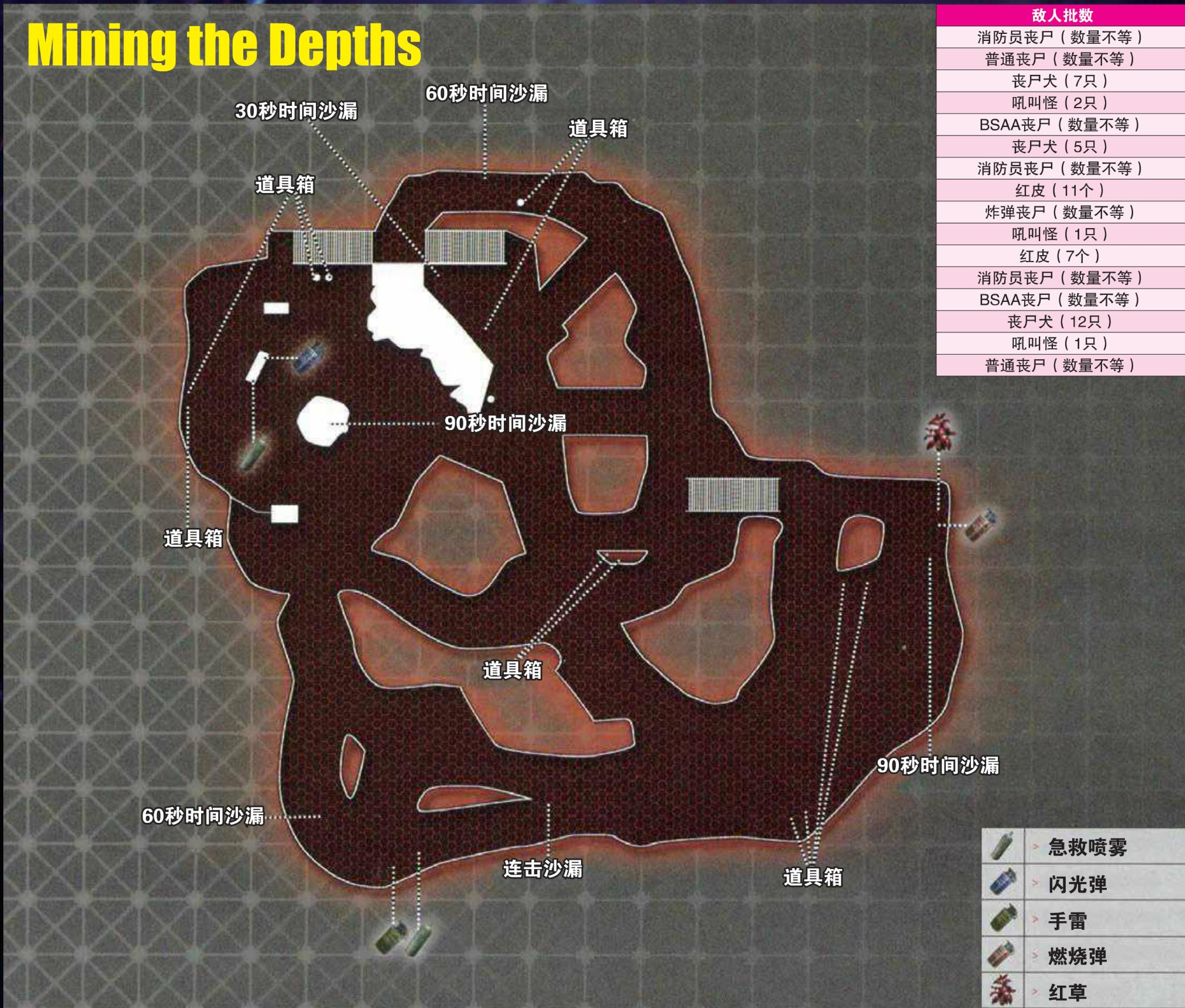
如果在流程中被蜜蜂怪打到过，就知道它究竟有多么烦，在佣兵模式里被它打到的话，不断连的可能性就很小了。触发它登场要多使用终结技杀敌，使用要求为二十五次。如果觉得麻烦，就不要让其登场了，否则就趁其现形时迅速消灭。最后要说一句，这个地图有时出兵点很奇怪，特别是同一个种类的敌人出完要出下一批时，在顶层发现敌人从最下层慢慢往上跑也是有的，因此打这个地图需要点运气。



敌人批数
近身武器J'avo（数量不等）
手臂变爪的J'avo（4个）
飞蛾J'avo（5只）
火箭筒兵（2个）
狙击手（1个）
猩猩怪（8个）
自爆虫（11个）
近身武器J'avo（数量不等）
脚部变昆虫腿的J'avo（11个）
狙击手（1个）
手臂会变爪的J'avo（4个）
手臂变盾的J'avo（8个）
头部变夹子的J'avo（9个）
自爆虫（9个）
火箭筒兵（1个人）
近身武器J'avo（数量不等）

特色反击 不同人物的反击动作不一样，同一人物持单手武器和双手武器的反击动作也是有区别的，攻击力也不同。玩家可以平时多尝试一下。

Mining the Depths



敌人批数
消防员丧尸（数量不等）
普通丧尸（数量不等）
丧尸犬（7只）
吼叫怪（2只）
BSAA丧尸（数量不等）
丧尸犬（5只）
消防员丧尸（数量不等）
红皮（11个）
炸弹丧尸（数量不等）
吼叫怪（1只）
红皮（7个）
消防员丧尸（数量不等）
BSAA丧尸（数量不等）
丧尸犬（12只）
吼叫怪（1只）
普通丧尸（数量不等）

Mining the Depths通常战略

扫一眼这张地图的敌人配置，不难发现敌人配置和第一张图非常像，打法和注意点基本都可以沿用第一张的策略，而且还比第一张图少了胖子。本张地图的两个起始点差别不大，个人建议是先把其他两个不在冰面区域（中央有高台，高台上有沙漏）的两个时间沙漏给收了，接下来就在冰面区域以主要战斗场所，到最后都不换地方了，具体什么时候去拿剩下的三个时间沙漏随各位高兴。这张地图BOSS级的敌人是吼叫怪，它做不出什么危害玩家性命的事情来，但乱叫会给玩家增添不小的麻烦。它脖子发红后会主动冲到玩家面前来吼叫，使角色产生硬直，随后周围的丧尸会集体使用飞扑，需要立刻翻滚躲开或反击，强烈推荐此时先回避再攻击，以维持连击。另外，吼叫怪还有一个麻烦的地方，它脖子发红时只要脖子随便中两枪就会死亡，但它临死前的吼叫会把周围的丧尸全部爆头，连击数暴增之后带来的是敌人供应不上，相当容易引发断连。为了避免这个情况，请在其脖子不红的时候将其打死，只不过要多花点弹药。不过从另一个方面来看，这也是利用连击沙漏的一个好时机，具体如何处理玩家们就按照自己的需要来就好。本关的爆炸物和回复道具很多，特别是喷雾，一些草在道具箱里，顺路的话就用枪打箱子拿走。

一开始就是消防员丧尸，如果不想打连击沙漏的话，拿武器的消防员还是反击比较好，普通丧尸也是一样的策略，持武器的不放过，统统反击。这关的冰面很开阔，身边的狗可以马上甩枪弄死，如果选杰克的话，还可以用五段体术一扫一大片，有些狗是从远处跑过来的，有时候会被楼梯栏杆之类的东西给卡住，如果身边没敌人了就认真找找，然后远距离点死。要是想打死吼叫怪的时候发现它脖子已经红了，可以等它嚎完以后再打死或者避开弱点打后背。这个地图的BSAA队员比第一张地图好杀很多，因为它们大多拿着武器，一个反击就可以弄死了。狗还是一样的对抗策略，不过这里最好能控制一下杀敌的速度，不要太快清场，否则容易断连。消防员出场后可以打连击沙漏，然后打气罐。红皮出现后和之前一样，能反击就反击，否则用麦林打后上终结技，也可以直接用燃烧弹烧。炸弹丧尸出现后清场速度又快了，这里要注意如果它们手上的东西掉地上了是会马上爆炸的，为了避免这个情况还是把炸弹直接塞它们嘴里吧，还能炸死周围不少丧尸（动作有点慢）。后面的敌人都是之前种类的重复，没有其他特别需要注意的地方。这个地图的时间比较短，而且来的不少敌人要么携带爆炸物，皮厚的手上又有凶器，所以打起来会比较快，为了确保时间够用，对于条件允许的敌人就多用反击和体术。

本关的隐藏BOSS杀到七十人基本就能出来，这个蜥蜴怪攻击的主动性很高，登场就直接冲到玩家面前来用远程攻击，推荐用重火力轰翻后上去踩，总之速杀是最好，留着后患无穷。

快速配药 在格子里有很多草时，同时按下吃药键和拾取键，角色会自动把药草调好放进药片盒，调配原则是以最优方式，玩家可以放心使用。佣兵模式中可以节约时间。

FIFA 13

《FIFA 13》问世已有一段时间了，相信目前大家都沉浸在自己喜爱的模式中享受游戏吧？下面这篇研究，笔者将和大家讨论一下游戏的生涯模式，希望能够为各位的 FIFA 职业生涯助上一臂之力。生涯模式在“《FIFA》系列”的每一作都占比较重要的分量，无论玩家是否进行线上游戏，都会在生涯模式中花费一些时间，而对于只玩线下游戏的玩家来说，这个模式便是花费精力最多的模式了。本作发售至今，肯定已经有不少玩家已经完成了生涯模式的第一个赛季。不过，为了让这个模式对大家来说更有趣并更富挑战性，笔者建议大家选择小球会并选择 World Class 以上难度进行游戏。而下面这篇文章将提供应对之策，一起来看看吧！

文 Andriy47　编 一刀　美编 一刀



FIFA 13	EA	体育
多机种	FIFA 13	美版
	2012年9月25日　多人在线	59.99美元
	对应机种为PS3、X360	推荐玩家年龄：全年龄

如何在生涯模式中担任主帅

在本作中，由于转会难度下降，钞票变得更加值钱（或者说球员集体贬值），经济实力不济的球会实现财富积累的时间大大缩短了，玩家可以顺利地让自己最爱的球会在游戏中走向复兴。

FIFA 13　在生涯模式中，相信一大部分玩家还是更倾向于作为教练管理球队，因为这样既能体会买卖球员的乐趣，又能率领自己的球队完成比赛。下文将探讨小球会的富强之道

CHECK 1 转会市场战略指南

在自己所选的球队中，如果你觉得一些能力较低的球员却拿着较高的年薪，可以将其挂牌或者作为交易筹码。交易不仅能能获得现金，还可以节约薪金空间，获得了更多的薪金空间可以在 Bidget Allocation 中调整转会资金和薪金空间的比例，将薪金空间减小从而增多转会资金。

本作的转会系统设计更加贴心，依靠强大的检索过滤系统，玩家进行转会操作比原来更为便捷。精打细算的玩家一开始可以去找找自由球员，即免费转会球员，一般工资也较低，但是免费的基本很难有多项数据上 70 的，玩家可以根据需要选择，如果开档选的是亚洲联赛球队可以签下几个。如果没有中意的，还可以在过滤清单中选择 Transfer Listed 即被挂牌出售的球员，这些球员中可能包含一些与原俱乐部闹矛盾的优秀球员，玩家可以不用给出高报价就能将其买回。当玩家手持现金准备购入一个猎物时可以先选择“Enquire about+ 球员名”来查询该球员报价，再来根据参考价格报价，注意报价时留意球员现有合同的剩余时间，如果是一位合同即将到期的球员，玩家可以削减自己的报价金额，但是当该球员是俱乐部核心，就算合同快到期对方也不会降价出售的。



在转会申请批准后向球员提出合同，这时也要注意球员要求的年薪和现有合同的条款，一般咱们就按现有合同的薪水金额提供，再在 Squad Role 中答应该球员成为球队重要一员（这个选项也很重要，是忽悠球员的神器！），如果你提供的金额被球员拒绝也不要紧张，可以在 Transfer Negotiations 选项里面找到这笔交易，重新再提出一个新的合同（注意，交易的时间是限定的，过了时限就要重新转会报价了）。

先租后买淘宝法 & 出售球员的注意事项

本作转会系统中，租借不再是鸡肋般的存在了。先租后买是现代足球圈交易球员一个比较稳妥的交易方式，老牌豪门 AC 米兰就通过这种方式买到过不少优秀球员（比如伊布拉希莫维奇），本作中玩家也能选择这种方式交易球员了。具体来说，假如看中一名比较优秀的球员，可以先谈妥转会价格，然后选择租一个赛季或者半个赛季，租借期满后玩家有优先购买的权利，当然觉得不理想也可以退货，仅仅只用支付租借期球员的工资即可，非常划得来。当然了，想要通过这种方式捞到巨星可能性不大。



卖球员的时候玩家也需要注意一些小细节，当出售球队元老或者是重要一员时，交易成功后不要马上购买新球员去填补其留下的空位，因为转会达成后球员需要和新球队进行合同谈判，而这些球员一般要的薪水都较高，容易导致谈判破裂转会失败。所以，出售球员最好等到收到讯息确定该球员离队了再进行其他人员的交易。另外，年轻球员成长起来之后会要求你加薪，可以在 Contract 中对该球员进行续约谈判，如果置之不理的话球员会不高兴，直接影响到球员的 Morale 值（在 Squad 里面按两下 RB 选择查看）从而影响球员属性的升降，当然打比赛的数量也是决定 Morale 值的重要依据，不经常轮换阵型的玩家请经常关注这项数值。

CHECK 2 球员的选购与培养是一门学问

生涯模式的最大乐趣之一就是找到一个比较有潜力的年轻球员并将其培养成巨星，特别是一些不用花大价钱引进的潜力球员，他们也是小俱乐部走向成功的重要棋子。在生涯开始初期，资金允许的情况下，推荐购入俄罗斯超级联赛中的几个前锋：Doumbia（莫斯科中央陆军，国籍：科特迪瓦），Welliton（莫斯科斯巴达克，国籍：巴西），Emenike（莫斯科斯巴达克，国籍：尼日利亚）。这三人都在二十五岁左右正是当打之年，平均能力都在八十以上，而且速度和身体都非常优秀（黑又硬），所以在比赛中非常实用，最重要的是价格还比较公道，他们的性价比无疑非常之高，如果玩家一开始节衣缩食攒够了 1500 万 ~2000 万欧元，务必从以上 3 人中选 1 名招致帐下。如果以上 3 人都买不起，我们可以淘几个合同到期的老队员，Donovan（洛杉矶银河，国籍：美国）、A. Keita（莫斯科斯巴达克 国籍：科特迪瓦）、Ronaldinho（米内罗竞技，国籍：巴西），这三位球员不用介绍了吧？都是综合评定 80 以上而且都是非常好用的球员，但因都已过而立之年，基本都处在一个从巅峰下滑的状态，不过由于他们的合同都是马上就要到期，所以价格非常实惠。





另外，对青年队员的培养也是小球会致富的源泉。也许大家在选择豪门球队时根本就不会去组建自己的青年队，遇到想要的球员直接花钱买就行了。但是合理利用此功能，不仅能增强自己球队实力还能赚钱。玩家可以在 younth Academy 里面雇球探，根据球探能力和探寻时间，花费也不一样。球探每一段时间会发回一段报告，你可以根据他提供的名单选择签约或者拒绝，不操作的话球探会在下一阶段继续对这些球员进行考察，并给出具体的评价。签下的小球员会跟随青年队一起，达到 16 岁便能向其提供职业合同提拔到一线队。签合同的年轻球员可以租出去打一两个赛季，当综合能力有 60~70 左右时便有希望成为未来之星。一名能力上 70 的 20 岁以下年轻球员大约可以卖个 300 万欧元左右。如果批量生产，可以赚不少。如果玩家没有耐心培养那些十四五岁的小孩子，那么也可以直接搜寻那些初始能力较低的潜力球员。为了方便大家找到便宜的好货，这里给大家附上相关的球员表格。



21岁以内初始能力60以下潜能在80以上的潜力球员

姓名	位置	年龄	俱乐部	国籍	初始值	潜力最高值
D. Del Fabro	CB	18	卡利亚里	意大利	54	80
M.Lecointe	ST	19	朴茨茅斯	英格兰	55	80
Ruben Blanco	GK	18	塞尔塔	西班牙	58	80
S.Sluga	GK	20	维罗纳	克罗地亚	59	80
Clayton	ST	19	克鲁	英格兰	60	80
Günter	CB	19	多特蒙德	德国	60	80
D.Cataldi	CM	19	拉齐奥	意大利	60	80
L.Benito	LB	21	苏黎世	瑞士	57	80
N.Barkroth	ST	21	哥德堡	瑞典	58	80
E.Hewitt	RB	19	伊普斯维奇	威尔士	58	81
C.Nørgaard	RB	19	汉堡	丹麦	59	81
R.Guerreiro	LB	20	卡昂	法国	58	82
O.Onazi	CM	21	拉齐奥	尼日利亚	60	82
L.Shaw	LB	18	南安普顿	英格兰	58	83
N.Ake	CB	18	切尔西	荷兰	59	84
L.Goretzka	CM	18	波鸿	德国	59	84
A.Cragno	GK	19	布雷西亚	意大利	60	85

25岁以内合同即将到期的替补球员转会推荐表

姓名	位置	年龄	俱乐部	国籍	初始能力	潜力最高值
Obi	CM	21	国际米兰	尼日利亚	77	83
Tello	LW	21	巴塞罗那	西班牙	76	80
Boudebouz	RM	22	索肖	阿根廷	77	82
Ekdal	CM	23	卡利亚里	瑞典	75	82
Necid	ST	23	莫斯科中央陆军	捷克	76	83
Sturridge	RW	23	切尔西	英格兰	78	84
Xandão	CB	24	里斯本竞技	巴西 76	80	
Constant	CM	25	AC 米兰	几内亚	76	83
Kuzmanovic	CM	25	斯图加特	塞尔维亚	77	81
※L.Diarra	CDM	27	皇家马德里	法国	80	83

※ 注：游戏中的拉斯·迪亚拉在皇马预备队中，性价比超高，也就是左图中的这位。

生涯模式中自创球员培养心得

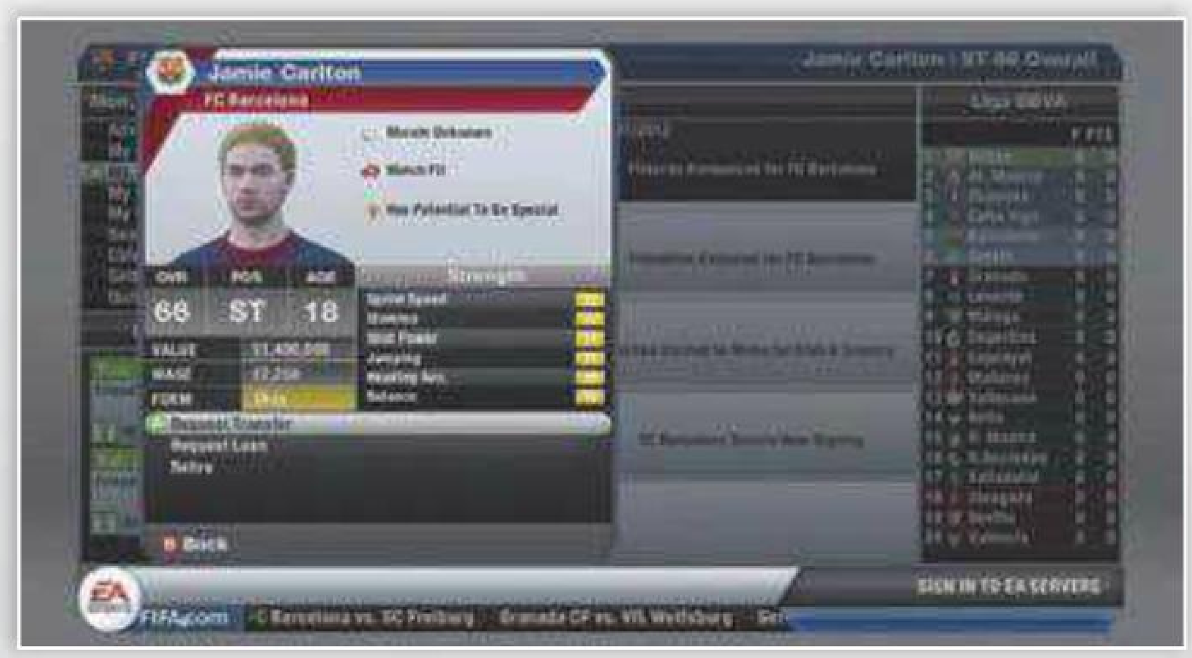
FIFA 13

本作自创 pro 小人能力线上和线下分开了，这就让生涯模式中的自建球员被边缘化了。但用球员进行生涯模式还有 100 多点的成就可以解，而且不是很难，这里就谈谈如何最速获取这些成就吧！

下文中关于门将操控的键位是以 X360 平台的 Alternative 操作模式为准的，请各位读者注意。

CHECK 1 自建小人的相关成就“速刷”攻略

自建小人在位置选择时选择前锋这个位置较为容易取得高评价，为了尽快入选国家队，国籍也最好选一个国际足联排名不高的国家。一开始选择一个有资格参加冠军杯的球队，然后设置队伍第一个赛季就参加欧冠比赛，多线作战有理于玩家的自建小人有机会多上场比赛。在新赛季开始前会有几场热身赛，这几场比赛几乎都会让你首发出场，进入比赛前在 Game Setting 里面的 CPU GAME CUSTOMISATION 中将 CPU 的 Sprint Speed、Acceleration、Pass Speed、Goalkeeper Ability 调成 0，再把 Pass Error 调成 100，最后在进入比赛前选择控制整支球队 Controlling All Squad。进去后你会发现即使是传奇难度的电脑，也变得比最简单的电脑还要容易得多，玩家要做的就是疯狂的刷进球、助攻、过人、抢断等任何数据，一场下来评分至少是 8 分以上，进球数个，助攻数个，这样不到新赛季开始，小人的数值就快到 70 了。如果有球队想要租借你，除非是五大联赛的小球会，你可以租借过去赚赚出场时间，其他连名字都叫不出来的球队还是不要去了，即使刷再多的数据也不是很值钱。在大球会里如果主力球员受伤你将获得更多出场机会，一般联赛踢 5 轮左右包括球员赛季目标等几个成就基本都解开了。这时如果国家队还没招你的话，可以考虑提出转会，到更小的球会去打主力迅速增加能力值，然后在 EAS FC 里面把单机生涯小人能力用游戏中积累的点数买一些，也可以快速提升能力值。这样刷，不到一个赛季所有的相关成就都能解开了。



CHECK 2 关于自建门将的操作心得

虽然线下练的自建小人线上 pro club season 模式用不了，但是我们可以用生涯模式的自建小人来练习守门员的操作，等到熟悉了 GK 的习性后，再加入线上的俱乐部帮助队友镇守最重要的一道防线。虽然守门员的扑单刀能力本作中增强不少，但是《FIFA 13》中 GK 的操作却更难了，主要是由于远射的加强和 AI 的进攻套路丰富。想用好守门员，那么就要注意两点：站位和意识。

站位：其实守门员需要用到的操作键位很少，LT、LB、RB、左摇杆和右摇杆基本就足矣，而守门员的防守有百分之七十都是靠站位来决定成功率的。比赛中多用 LB 这个辅助站位的按键，地上绿色的圆圈为电脑 AI 为你算出的合理站位，但是不要过于依赖这个提示站位。对于禁区周围的射门，明确“放近角保远角”这个原则，就是站在绿色圆圈稍微靠远角的地方。



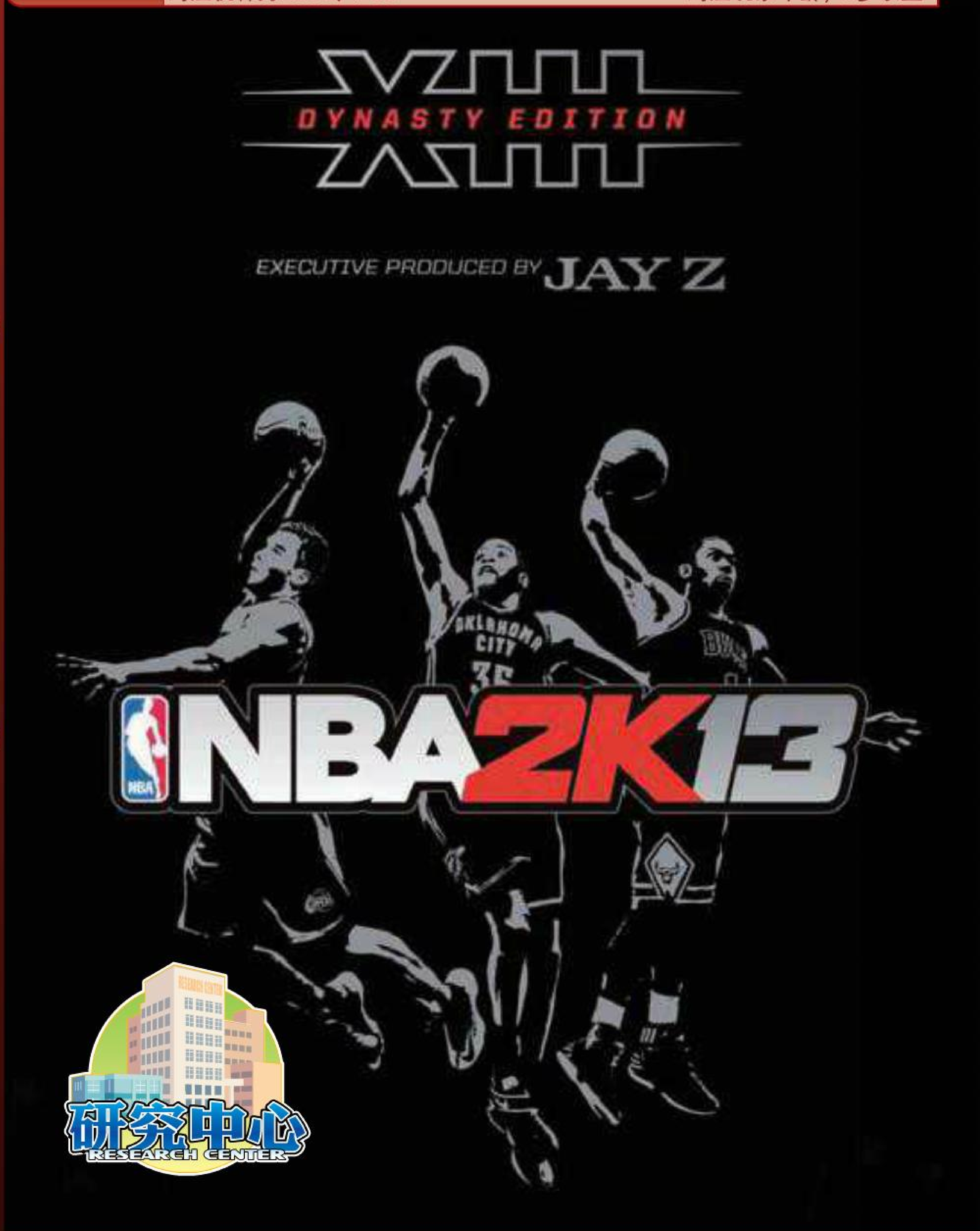


而单刀球也不要一根筋地冲上去封堵进攻队员，注意另外插上的队员，在根据形势猜对方是射门还是传球，以瞬间判断来兼顾射门路线和传球路线。

意识：守门员视角下可以看见球的飞行轨迹，这给我们判断球的路线和落点提供不少便利，但是守门员的视角存在一个 BUG，就是对方传中时，无法看清后点的情况，这在对方下底和发角球的时候尤为明显。这时候根据小地图或者抢点队员的跑位，就需要提前做出移动了，等球传出来再移动肯定为时已晚，这比较考验玩家的提前意识。不光是封堵传中球，封堵单刀的出击时间也非常重要，出击早了容易被吊射，出击晚了暴露的射门空间太大。最合适的出击点是进攻队员还没来得及触球或者仅一脚触球还没调整好就要面对守门员，这样扑出单刀球的几率要大得多。

文 华尔兹 协力 Brainless cat 美编 anubis

NBA 2K13	2K SPORTS	体育
多机种 NBA 2K13		美版
2012年10月2日	多人在线	59.99美元
对应机种为X360、PS3		对应玩家年龄：6岁以上



目前来看本作尚有很多进步空间，尤其是在对战平衡度方面，本期研究内容着重为大家带来几个球队的打法介绍以及一些实用战术分析，文中的战术只是抛砖引玉之用，如果各位神通广大的读者能提供更多更实用的技巧，欢迎投稿给我们哦。

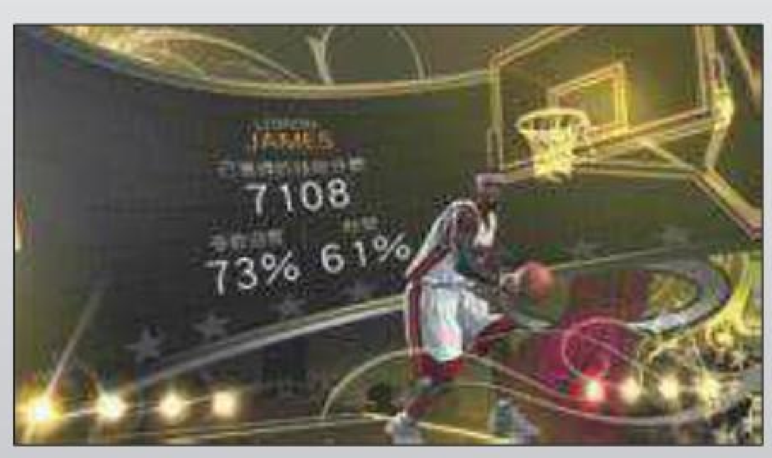
难点成就、奖杯获得方法 NBA2K13

本作全成就、白金的难度可以说是比去年小了不少，整体而言除了最为耗时的几个 MC 模式外无任何难度可言。网战 5 连胜需要点实力，而所有数据相关的都可以通过修改游戏参数达成，而这些成就建议都将时间改成 5 分钟以上，以免影响成就的获得。而剩下的无非就是时间问题。

Shooting Star

内容要求：在成为传奇模式中获得 MVP。

取得方法：建议玩家选热队（HEAT）的 Lebron James，初始能力便以十分强大，帮助模拟时期拿月最佳。然后打 5 分钟的比赛，记得一定要将模拟比赛也设置成 5 分钟，这样整体数据才能上来，否则别说 MVP，月最佳都拿不到。调好选项后选择只打关键比赛，以勒布朗的能力每场拿 40、50 分没什么问题，挣点 SP 就买抢断和三分球能力就好。这样打完一个赛季十有八九能拿到这个成就，玩家可以注意过程中多查看周最佳和月最佳的获得情况。



Now Playing

内容要求：在 MyCareer 模式中购买赛前仪式。

取得方法：中文版这个成就翻译的相当别扭，叫“现在播放”……此外这个是要买赛前仪式而不是季前赛仪式，翻译的太直接了。这个赛前仪式藏在 MC 模式中的球员→球员升级→动画中，进入后按 RT（R2）选择赛前仪式，购买便可。注意，有部分仪式动画购买后不会给予成就，玩家可能要多试几个。

Five by Five

内容要求：任意一名球员所有 5 项数据都达到 5。

取得方法：所有 5 个数据包括得分，助攻，篮板、盖帽、抢断。其他的都是刷数据，在游戏性设置里面把对应的数值调到最大便可，这也是老思路了。其中最难的就是盖帽方面的数据，除了将弹跳力和盖帽改掉外，最重要的还是放对方后卫进内线，交给电脑来操作完成盖帽，这样盖掉对方的几率非常大，注意要让优先完成 5 个盖帽的球员完成剩下的 4 项就简单多了。



改写历史

内容要求：在线上与历史性球队进行比赛。

取得方法：这个历史性球队必须在与朋友的网络对战中才能使用，进入线上模式，选择和朋友打比赛，使用任意传奇球队与朋友打完便可拿到该成就，如果着急就把时间改成 1 分钟即可。

此时此地

内容要求：开始一个“现役”王朝。

取得方法：开始王朝模式，选择的时候记得将第一项开始日期改为“今日”，所有数据会按照系统资料进行，之后开始这个赛季便可拿到成就。

球队详细介绍以及实用战术指南 NBA2K13

战术介绍

好多玩 2K 的玩家都忽略了战术在球场上的作用，其实战术用好了不但增加进攻方式，更是打开局面的不二方法。到了《2K12》之后，为了照顾普通玩家，战术的用处虽然被削弱了，或者说有时候不如对方瞎打一通，但用好了战术仍然十分厉害。下面就为大家介绍几只队伍的同时附上几条实用的战术。

战术的发动方法为按 LB（L1）调出相应位置的战术菜单，此时选择想使用战术对应的键位即可，别忘了按 RT（R2）会有更多战术选择出现在选项中。每个队都有指定的几套特定战术，玩家可以在战术菜单中进行更换调整，所有队伍间的战术几乎都

TIPS 本作采用奖励VC的方式对于防拔线挺好，玩家如果拔线或者退出比赛就会得不到VC或者扣除VC作为惩罚，如此一来拔线猖狂的玩家再也不敢去动网线了。

是互通的。大多数战术其实都是针对个别防守方式来进行的，基本不会有面对所有战术都吃香的战略，玩家需要根据场上的形式分析对方的防守方式，从而利用相应的战术打开局面。注意战术不是万能的，尤其是在与玩家的对战当中，即便再强的战术，对方看懂球路后也没用，所以使用战术讲究的是灵活多边，越多的选择越容易蛊惑对方。

强烈建议在战术的执行过程中使用指示传球（按 RB/R1）和图示引导传球，这样不仅避免传错球员，也能提高传球的精准度，减少失误，玩家可以在训练营中的“传球与进攻”中练习，同样内线背打的各种技巧也可以在“背篮进攻”中找到，这里不多做描述。



快船队详细介绍

快船是华尔兹去年到后期比较喜欢的队伍，主要是保罗的外线十分稳定，几个外线球员的三分球该有都有，但凡空位都能把球投进，这是最重要也是最基本的要求。本作中电脑补防速度极快，不存在之前作品中大的空位，但是及时晃开对手投进篮这一点CP3 仍然做的十分到位。

快船今年送走了尼克杨，迎来了几个新秀和老将，比如希尔和奥多姆，今年新加入的奥多姆特点就是非常不稳定……特别喜欢往得分后卫的位置跑，运球很容易被掏掉。这两个球员的特色都是适合当角色球员，但是无法作为主力使用。格里芬其实说强不强，但攻起来没话说，他不等于勒布朗和安东尼这种可以控球单打杀入的小前锋，其整体打法还是偏向大前，特点是运球速度慢，而且容易被人把球掏掉，但是杀入内线后足够强力，隔人暴扣和抗身体接触能力都足够优秀，能冲入篮下按两下 B（○）基本就是或转身（隔人）暴扣，或转入内线，属于优点缺点都很明显的球员。格里芬还有一个用法就是擅长空中接力，CP3 的技能里有空接加成，快速反击时带球到对方前场，等格里芬插入直接就可以用空接解决问题，对方如果有意防守就运球急停后投篮，十拿九稳，这是快船反击最为实用的打法。

快船队的缺点是缺少强力小前锋，虽然本作中保罗突破进球也不再是难事，但其身高毕竟不占优，没有像安东尼这样全能的角色略有些吃亏。卡龙巴特勒有这方面潜力，但依然和勒布朗、杜兰特这样的没法比，只能用来点缀而不是作为主力。比卢普斯在上一作中 2 分球要强于 3 分，本作中正好相反，是代替尼克杨的稳定外线火力，替补阵容中的进攻发起者。乔丹绝对是篮板和防守的主力，和格里芬可以组成一个小双塔。

PG 位置战术

10 号变向

推荐度★★★★☆

10 号变向战术特别适合切入单打的动作，战术开始后切入的内线球员负责挡拆，而后卫开始往里切入，此时如果是对方人盯人战术，则有可能会吸引两名球员来阻挡后卫，而内线球员此时顺势切入，直接传到位或者空接都能完成战术。这种战术对付人盯人简直是切菜一样，但要时刻注意档切球员的跑位，不要错过了最佳传球时机。此外这个战术在 313 等联防面前将大打折扣。

双人选项

推荐度★★★★★

这个主要是针对控球后卫的突破能力设置的战术，非常实用。建议以 CP3 来完成，战术开始后先完成简单几个走位，之后大前锋或者中锋会形成一个成功的挡拆将防守玩家的球员挡住，完成后利用挡拆走一个大弧度突入内线即可直接上篮。注意后卫切入的同时前锋也会往篮下跑，如果此时内线有防守队员，传球给旁边的档切队友可以完成进攻。

快船双人变向

推荐度★★★★★

很强力的档切战术，先从挡拆开始，突入成功后挡拆者顺势反跑进篮下，此时直接传给他完成暴扣或者空中接力均可。

快船双人掩护

推荐度★★★☆☆

这个战术发起后，内线会出来挡拆，如果挡拆足够成功，会将两名防守队员都挡住，这个空隙很容易直接杀入突破得分，如果只挡住一个，也可以在突入过程中突分给反跑的挡拆者完成暴扣。

跑位单人

推荐度★★★☆☆

这个战术对付联防特别好用，战术开始后会有一个双挡拆，控球后卫看似简单的跑位其实正好能利用中锋的挡拆跑空位成功。这是默认的战术 A，其实这个战术还有隐藏的战术 B，那就是溜底线的小前锋，这个小前锋会有大前锋的挡拆，然后往底角三分位那跑，这时候利用 RB 的锁定传球分给他完成外线三分即可。尤其对方联防的情况下，这个小前锋三分球特别靠谱。

1 号进攻

推荐度★★☆☆☆

有效对付联防的另一种战术，突入后全体球员会像散花一样散开，这时候选择传给任意外线球员即可。

SF 位置战术

V 形单打

推荐度★★★☆☆

这个战术有两种选择，A：直接将球传给前锋，没什么意义；我们选择战术 B：直接往外线走位，这时前锋会第一时间往内线跑，看准了喂球到内线便可。此战术虽然十分简单粗暴，但对传球有一定要求，最好是 CP3 之流来完成传球，不然很容易被拦个正着。还有就是依然只推荐对方守人盯人的时候使用，联防基本无效。

湖人队详细介绍

湖人队应该是本作中少数可以和热火雷霆抗衡的球队，在游戏中综合实力是第一的。湖人队的主要特色为内线双塔的集中高度上，守一个联防即便是突破如此犀利的本作，对手也很难杀进来。魔兽和家嫂二人的篮板和防守能力胜过他们的单打能力，所以用湖人尽量还是以外线远投为主。

KOBE 当然是不二的选择，无论横线漂投还是靠打后仰这些高难度动作都当仁不让。突破也足够犀利，当然比起前几作，今年对 KOBE 的一些削弱还是看得出来的。在这里不说他，重点说一下本作雄起的外线杀器——老将史蒂夫纳什，其实纳什的 3 分球一直很准，只不过往年在太阳队的时候队伍整体太弱，没人用，只要习惯了纳什的远投方式，其效率完全不亚于 CP3，甚至 3 分球更甚之。本作纳什的三分更是狂魔一般精准，以至于防湖人根本不敢轻易联防，不然肯定被投死。防纳什不仅要紧贴，还要在关键时刻伸手起跳，不然当你面颜投进球可能性也很高。

所以使用湖人的打法很简单，就是里外里的互切来打乱对方阵脚，由 KOBE 负责突入，两个内线进行内切，对方守联防就把球分到外线的纳什手里完成投篮。“世界和平”虽然攻击力一般，但有严密的防守能力，可以很好的盯住勒布朗之类的球员。湖人的替补阵容比较薄弱，建议有一个合理的轮换阵容，保证一个进攻主力在场上打开局面。

TIPS 游戏在第四节开始前领先对手10分的情况下，按下R3+L3，在比赛结束后便会有泼教练饮料的特殊场面，这个是上一代就有的小彩蛋。

SG 位置战术

变向快攻

★★★☆☆

和中锋的快速档切战术，开始后完成走位，吸引两名球员上来防守。此时中锋反跑进空篮，传球后完成快速切入进球。



PG 位置战术

跑位外线单打

★★★☆☆

这个战术非常简单，就是利用科比的跑位来完成传球投篮。人盯人情况下可以很容易跑出空位。

跑位档人选项

★★★★★

十分强力的战术，主要是利用科比的速度和利用挡拆干扰对方的追身时间。这个战术发起后，科比会跑到左边位置接应，同时队友球员往右边移动，这样会空出左边大部分位置给科比进行突破，而此时中锋还会进行挡拆后的篮下跑位。玩家在绕外弧突破后可以自己完成扣篮或者传给内切的中锋。注意 KOBE 突破的时机要等内线成功挡拆之后。

双人手势

★★★☆☆

和大多档切战术一样，先利用掩护突入，之后顺势分给档切的球员。这个战术由于有几名外线球员向 3 分线外跑位，可以突分出去射 3 分来对付对方的联防。

变相档人掩护

★★★★☆

战术发动后家嫂和纳什同时会上来掩护，这时候从左侧外围有个较大的空隙可以突入禁区，以 KOBE 的能力很容易进去上空篮得手。不过注意这个比起跑位档人选项几乎空篮的情况要略逊一筹，突入后偶尔会有几名球员上前补位，需要小心。



尼克斯队详细介绍

今年尼克斯算是在游戏里又雄起了一把，《2K12》中尼克斯被削弱的不成样子，这代终于有了雄起的势头。主要还是在安东尼能力的加强上，安东尼在《2K11》远投几乎是无解的存在，到了《2K12》中变得极其不稳定，以至于《2K12》的尼克斯进攻火力几乎转到诺瓦克身上。

本作中安东尼拥有远投的各项招牌技能，空位稳定性和突入速度都很犀利，是尼克斯当仁不让的火力点。不过尼克斯今年内线整体又被削弱了一截，钱德勒这样的内线并不靠谱，新来的华莱士早就不及当年勇，如何保护内线时尼克斯最大的问题。

尼克斯的外线仍主要集中在 J.R. 史密斯和诺瓦克身上，安置好有效的战术便可发挥他们最大的作用。用尼克斯最后多半会演变成安东尼被包夹，然后分球找空位这样的思路，所以队伍中其他球员的投篮节奏也一定要掌握。

PG 位置战术

快速 41 胸前传球

★★★☆☆

跑位后视对手防守方法有两种方式，如果对方联防，左边外线安东尼出空位直接跳投，而人盯人的话利用钱德勒的反跑直接传内线完成暴扣。

快速 41 低位

★★★☆☆

和上一个战术类似，针对人盯人防守十分简单有效的战术。战术开始后钱德勒挡拆，根据挡拆路线突入后钱德勒反跑完成后内塞传球。不过这个战术面对联防无效。

1 缓攻单挡

★★★☆☆

战术开始后钱德勒的挡拆和切入其实是迷惑对手的方式，真正利用掩护跑位的其实是外线的 SG，直接交给对方完成三分球进攻即可。这是个面对 313 和人盯人都是十分好用的三分空位战术。

SF 位置战术

尼克后门切入

★★★★☆

这个战术稍微复杂但是十分多变实用。首先传给出来接应的内线球员，之后 SF（比如安东尼）会有一个利用掩护跑入内线的动作，这时传给他完成篮下单打动作，传球理想的话可以直接投篮得手，当然这也有很大几率传球失误。此外这个战术如果一开始不动的话会转入战术 B，此时 SF 有内外跑动两种选择迷惑对方，跑外侧针对联防防守，会有 SG 往三分线外跑空位，传给他完成三分远投。跑内线的话针对人盯人防守，有掩护球员负责挡拆，利用外底角杀入后直接上篮或者传给反跑的钱德勒，注意突入过程中如果被联防拦住，还有一个控卫往外线走的动作，如此一来对方突然变联防也可以传到外线完成 3 分进球。



尼克斯 V 形切入

★★☆☆☆

这个战术主要是让安东尼来跑位到中途挡拆的两个罚球线附近中投出手，战术完成需要跑位时间，跑出的空位虽然不大，但也是中投的一个较为稳妥的地点。

快速 41

★★★☆☆

和空位的快速 41 一样，只不过用安东尼突入杀伤力更大。钱德勒出来掩护，之后切入的同时钱德勒往内线跑位，PG 则往外线跑位，形成一里一外两种分球选择，可有效针对联防或者人盯人来进行变化。



76 人详细介绍

76 人可以说是休赛期变动最大的球队，大换血后只有五名旧将留了下来。最大的变动是在魔兽霍华德的四方交易中送走了全能的一哥（Andre Iguodala）迎来了安猪（Andrew Bynum），同时球队还引进了 Jason Richardson、Nick Young、Dorell Wright 等多名射手埋伏在拜纳姆周围，下面就通过球员和战术的介绍让大家进一步了解 76 人。

Bynum：内线的大杀器，在低位接球后可以利用内线脚步（教学部分有详解）轻松将对位球员打爆；缺点也同样明显，如果未能在较深的位置接到球就没有

TIPS 游戏还有更强的BUG，那就是途中会出现没有球的情况，双方在玩空气球。这个也是上一代就有的BUG。

任何威胁，被包夹的情况下也比较容易出现失误。Hawes：和Bynum非常配的内线，不仅射程可以达到三分线外，而且有出色的策应技巧，可以同Bynum打高地位的战术；防守端的缺点比较明显，非常容易被对方打2+1。Turner：Turner在游戏中有些鸡肋，可以说是样样都会，但样样都不精通，投篮姿势也不讨人喜欢，惟一优势就是可以防守1号–3号位。Holiday：惟一的缺点就是对抗不足，在有干扰的情况下很难突破得分，但除此之外攻防两端几乎没有短板。Jason Richardson、Nick Young、Dorell Wright：三个人都有C&S的能力（接球就投），但需要注意的是相比三分能力，Jason Richardson和Dorell Wright的中投能力不敢恭维；如果比赛陷入僵局，可以尝试让Nick Young进行单打，而Dorell Wright防守在三个人中是最出色的。T.Young：虽然身材像是3、4号位的摇摆人，但其实已经是名副其实的4号位了，脚步比大多数大前锋要快很多，不仅篮下的命中率非常高，而且在中距离也有篮子，缺点就是出手点比较慢，最好是空位机会再进行投篮。L.ALLen、K.Brown：前者作为一名2轮秀在东部半决赛中和KG缠斗7场叫人眼前一亮，但在2K13中的防守数值与真实水平不符，如果碰到强力内线的话建议上“水货状元”来充当肉盾。

*注：如果Turner用着实在蹩脚的话，可以把Dorell Wright调到首发的位置上，让Turner做替补PG（由于名单的问题，76人的真正替补控卫Maalik Wayns还未出现）。

C位置战术

4挡住禁区

★★★★☆

非常简单实用的战术，启动战术后Bynum(C)和Hawes(PF)会提到三分线附近为Holiday(PG)做挡拆，利用Bynum的掩护运球到三分线45度的位置，这时根据对方防守情况有三种选择：1.如果对方后卫没能及时绕开挡拆的话，可以直接让Holiday出手投篮。2.如果没有空位投篮的机会，那么可以把球传给挤入三秒区的Bynum。3.倘若传给Bynum的路线上有太多干扰，可以选择传给三分线附近的Hawes，玩家可以根据场上形势选择投篮或是传给Bynum，如果要传进内线就一定要及时出手，否则很容易三秒违例。





交叉跑位切入禁区

★★★☆☆

启动战术后先不要急于传球，Turner(SF)的跑位是为了带走防守球员，拉开进攻的空间；当Richardson(SG)从禁区向三分线跑时，Bynum会为其做挡拆，Richardson很可能直接获得空位投篮的机会；如果Richardson接到球后没有直接投篮的机会也不要紧，传给低位的Bynum进行单打即可。

X运球上篮

★★★☆☆

这个战术利用的是Hawes的禁区战术师技能，当Hawes在低位接到球后，可以选择传给切入篮下的Bynum或者Turner；如果之前的跑位造成了错位防守（防守Hawes的是SF或者SG），也可以直接利用转身切入到篮下得分。



SG位置战术

1缓攻单档(B)

★★☆☆☆

启动战术后先不要着急打挡拆，而是观察Richardson的跑位情况，如果未能跑出空位，那么再和Hawes进行挡拆配合。

切入进攻双人空手掩护

★★★☆☆

Richardson将球传给三分线处的Hawes后会向底角的位置跑去，这时候再把球传给三分线45度位置的Turner。Holiday会利用掩护跑到罚球线附近来接球，倘若Holiday的机会不佳，也可以传给深入三秒区的Bynum。

边角冰点

★★★☆☆

战术启动后Richardson会在45°三分线位置持球，把球传给底角的Holiday后便会利用Hawes的挡拆切入禁区，如果Richardson未能甩开防守球员，那么让Holiday和Hawes打挡拆配合，寻找新的进攻机会。

SF位置战术

1–4快速切入

★★★☆☆

该战术有2种启动方式，推荐把球传给站在高位的Hawes，Hawes接球后再看准时机把球传给向篮下切入的Turner，直接形成攻击篮筐的机会。

1号空中接力

★★★☆☆

Turner在三分线外持球并等待Holiday的无球跑动，Holiday接球后可以直接三分出手；如果没有出手空挡的话，就等待Turner的跑位，如果Bynum能挡住Turner的对位球员，那么可以直接空接给Turner（空接时左摇杆一定要推向Turner的方向）；如果还是没出现机会的话也不要着急，Turner还会再次利用掩护反跑回来，接球后可以选择投篮或者传给内线的Bynum进行单打。

PG位置战术

切入进攻、强势、掩护

★★★★☆

此战术的挡拆质量非常高，适用于急需三分的情况。战术前几步和控卫的“切入进攻双人空手掩护”相似；当Turner接到球后，Holiday会利用两位内线的掩护跑到弧顶的三分线处接球；如果接球后的机会不佳就不要勉强出手，两位内线还会继续为向三分线45度进行无球跑动的Richardson做掩护。

TIPS 詹宁斯投中9个三分球的成就有BUG，有人能解有人不能解，和选项无关。期待日后升级解决。

3DS应援团

栏目主持：八重樱
目前固件版本 Ver.4.4.0-10J

网罗3DS实用资讯，尽享3D游戏别样精彩



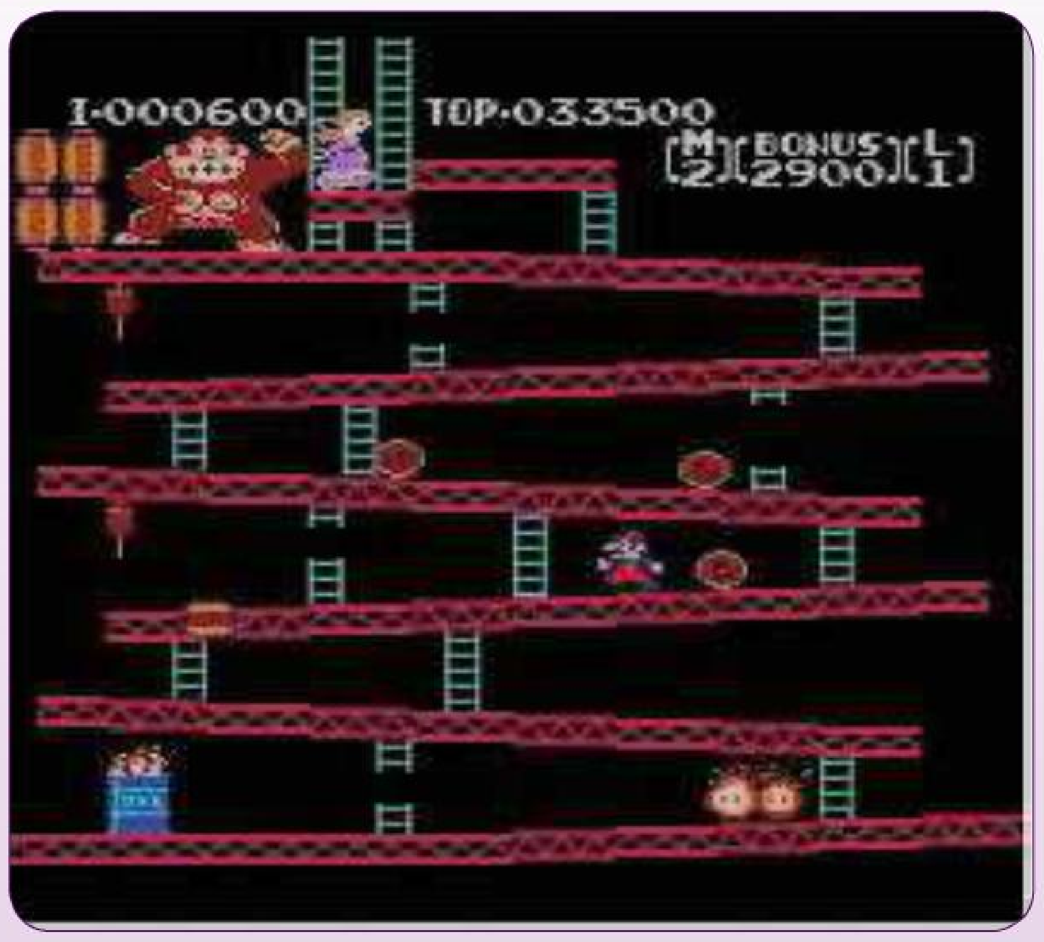
秋风渐起，天气转凉，各位玩家们想必也开始穿上秋装了，在北方地区的读者们或许已经开始换要穿上厚厚的大衣了吧？在提醒大家记得保暖的同时，也不得不感叹这真是最适合窝在温暖的家里玩游戏的好日子。近期 3DS 上推出的重头内容自然就是《终极军团》的试玩版了，这款作品拥有非常特别的跨平台方式，分别是 3DS 和 PS3，不过虽然平台跨度比较大，除了画面因为平台性能差异而有所区别，两个版本之间的内容却没有太大的不同，所以各位 3DS 玩家也可以玩上一款有着家用机游戏级别规模的大作，能上的 eShop 的玩家们最好赶紧下一个，其他玩家则可以先看看本期的试玩报告，全面了解一下这款游戏的魅力。同时也别忘了去看一看下载游戏推荐中的两款经典佳作哦。

模拟器游戏

ドンキーコング

配信日期	10月7日
售价	500日元
推荐度	★★★★★





介绍了这么多期的马里奥，不知道大家有没有一些腻呢？那么本期就为各位玩家带来马里奥系列中的另外一位重要角色，不过它既不是那个戴着绿帽子的弟弟路易，也不是那个相貌丑陋的大恐龙库巴，但是它却和库巴有过一个相同的爱好，那就是“抢公主”，说到这里大家应该能猜出来是谁了吧？它就是爱吃香蕉、爱扔木桶、爱戴红领带的——“大金刚”！

1983 年发售的《大金刚》是由街机移植而来，玩家操纵的角色“跳人”（当时没有取名为马里奥）需要爬上一个个架子去拯救公主，而“大金刚”则会向下扔出木桶去阻扰玩家们前进的路线。虽然游戏的难度不是很高，但是这部作品却给任天堂的一些后续角色做了出重要的决定意义。如今本作再次出现在 eShop 中，想必也是想要唤起一些老玩家们的回忆吧！不过有一点比较可惜的是，大金刚虽然作为任天堂的看家角色之一，但是登场的作品次数并不是很多。最近的一部作品也是一年前发售的 Wii 版《超级大金刚 回归》，希望等待 Wii U 发售以后，任天堂能再次为这个可爱幽默的角色打造一部作品！让更多的玩家认识并喜欢上这个经典的角色。



恶魔城ドラキュラ

配信日期	10月7日
售价	500日元
推荐度	★★★★★



提到古堡、吸血鬼、鞭子、十字架这几个关键词的话，是不是玩家们都会想到一部名作呢？没错，《恶魔城》这部赫赫有名的动作类游戏如今也登陆到 eShop 中并开始提供配信了。

本作是 1986 年在 FC 平台上发售的《恶魔城》系列的第一部作品，游戏为 2D 的横版过关类。故事讲述了一位拥有着英雄“贝尔蒙特”家族之血的青年“西蒙”为了打倒再一次复活的“德拉古拉伯爵”从而拿起了祖传的圣鞭，进入了恐怖阴森的“恶魔城”之中，最终打倒了“德拉古拉伯爵”拯救了世界这样的故事。作为该系列的第一作，本作无论从音效，画面，还有游戏的操作系统都是在当时被称得上是一流的，而游戏中那阴暗奇特的世界观也吸引了众多玩家并使其彻底成为了“恶魔城粉”。在本作中除了鞭子作为主武器以外还有副武器的设定，而这些设定也一直沿用到本时代的系列最新作之中，由此可见本作的影响力。





如果你怀念那个充满了陷阱的恶魔城堡、如果你怀念那个拿着圣鞭所向披靡的西蒙、如果你怀念那个每一百年就要复活一次再被勇者打死的伯爵，那么本作就是你的不二之选！

《エクストルーパーズ》——试玩报告

由卡普空制作的《终极军团》于10月18日在eShop中放出了游戏的试玩下载，虽然游戏的背景被设定在与《失落的星球》相同的世界观之中，但是漫画风格的画面和游戏时精美的动画渲染效果都会带给玩家们不同的感受。本次配信的试玩中除了正常的教学与初级关卡之外，还拥有联机的任务提供，可以看出制作组的用心之处。精美的画面，优秀的手感，都能在本次试玩中体验到，所以对本作感兴趣的玩家们快快登陆eShop进行下载吧！

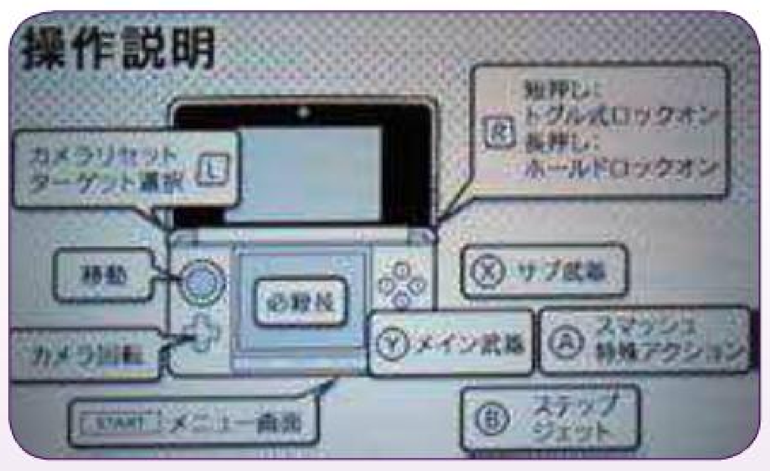




是本作战斗时的BGM十分赞！伴随着振奋人心的歌声进行游戏的感觉真的超级棒！希望正式版也可以将BGM发挥的更加完美。

游戏操作

按键	操作
摇杆	移动
十字键	调整视角
A键	确定/战斗中为体术攻击/特殊地点用于发射钩爪
B键	取消/战斗中为防御/配合摇杆长按为使用喷气背包
Y键	普通攻击
X键	特殊攻击
L键	将视角修正/锁定敌人后点击一次为更换锁定其它敌人



按键	操作
R键	长按为瞄准/按一次为锁定敌人
START	呼出菜单
触摸屏	必杀技/合体技

单人体验模式介绍

第一关：游戏的一开始是教学关卡，玩家可以根据系统的提示指令轻松地了解到游戏中的各个操作，跟随着教官一路前进到雪山的一处开阔地带后便会遭遇到大量的敌人，不过由于是教学关卡的原因，所以出现的敌人并不是很强，玩家们可以一边熟悉攻击系统，一边将它们消灭掉。当所有敌人被玩家消灭干净后，教学关卡也就结束了，随后就是带有剧情模式的试玩第二关。

第二关：本关除了玩家之外，系统还提供了两名AI角色来协助玩家。玩家一开场前往仓库门口后就会遇到名为“红贼”的敌人，敌人手中的武器可以将玩家冰冻为雪人状态，需要玩家连点B键才能解除。有一点需要注意一下，玩家一旦在战斗中死亡的话，是可以复活2次的，按A键即可进行“归还”，所以不用过于担心在战斗中死亡会导致攻关困难。将敌人们消灭之后打开大门就可以继续前进，一路前进到指定地点之后会出现一部分敌人，将其消灭后发现前进的大门被锁住了，这时AI中红发的妹子提出自己可以将锁撬开，但是需要一些时间。在妹子撬锁的时候会有大量的敌人出现，玩家需要保护好妹子不能让她受到敌人的伤害，将全部敌人消灭后妹子就会将门锁撬开，继续前进就会遇到BOSS了。在本关中的一些场景内还有一种长条状的道具箱，玩家站在道具箱旁边按住A键将“开箱槽”蓄满即可打开箱子，如果AI也来帮忙的话会更加快速的打开箱子，将箱子打开后可以捡起地上的道具，道具的名字为“紫矿石”，这是否在预示着在游戏中会有大量的素材等待的玩家，根据不同的素材还可以做出不同的装备，而这些就只有等待游戏正式版发售后才能得知了。

BOSS战：本关的BOSS是一台大型的机器人，玩家用手中的武器对其正面攻击是没有效果的，BOSS的弱点在其背后，玩家只要利用喷气背包绕到其背面进行攻击就可以得到不错的效果，不过需要注意不要离BOSS太近，否则会被BOSS的踢腿打到，将BOSS的血槽打下一半时，BOSS会发出向上跳起后砸向地面的范围攻击而且威力巨大，所以当看到BOSS跳起时向后撤离即可。当BOSS身旁出现蓝色的光圈时，玩家可以来到其身边并连点A键限制住BOSS的行动，在一定时间内将“限制槽”蓄满的话就可以将BOSS拉到在地，进行长时间的攻击，将BOSS击倒后本次的单人试玩就彻底结束了。虽然流程不算长，但是却将游戏的一些精髓都体现了出来，值得一提的就

多人合作模式介绍

除了一般试玩的单人流程之外，本次试玩中还拥有可玩度超高的联机试玩体验，在联机模式下，最多可以支持3人进行游戏。由于是试玩版的原因，所以试玩的任务只提供了2个任务。除此之外，试玩中还提供了几种武器供玩家选择，下面就让我们一起去看看吧！

武器

在多人联机中供提供了2把轻武器和4把重武器供玩家选择，下面给出武器的数值供玩家们参考。不过由于每把武器的射程不同，所以能力上的分别也十分大，在联机中如果是多人的话建议玩家们有2人选择轻武器“シ－ザ－”加重武器“ロケットランチャ－”的组合，这样可以保证高伤害的输出来源，而另一个人的重武器就选择“プラズマガン”进行麻痹敌人的辅助工作，只要分工明确轻松干掉大型敌人也不是难事。

武器	威力	装弹数	效果	射程	性能说明
サブマシンガン	4	20	无	5.5m	普通的中距离机枪，威力低但上弹快
シ－ザ－	8	8	贯穿	8.5m	中距离连射机枪，有贯穿效果
ファイヤ－Gランチャ－	35	1	火焰	15m	榴弹呈抛物线发射器，可攻击掩体后方敌人
ロケットランチャ－	80	1	火焰	20m	威力巨大的直线榴弹发射器，命中敌人后会发生爆炸效果
プラズマガン	55	3	麻痹	12.5m	用于将敌人电击麻痹的机枪，遇到大型敌人时效果不明显
ショットガン	40	3	冰冻	2m	近距离使用的冰冻散弹枪，距离越近威力越大

任务关卡

本次试玩提供给玩家们2个任务，第一个任务较为简单，虽然每层的场景中都有大量敌人，但是只要合理利用躲避就可以轻松战胜，将第三层的大型杂兵干掉后，玩家会来到一个宽阔的树洞中在这里迎战本关的BOSS。BOSS从外观上像一块大石头，身体尤为坚硬，而且攻击范围十分大，所以需要玩家多多注意一下。将BOSS身体后方的甲壳打碎后就可以攻击其弱点了。玩家多人游戏中可以等下屏的蓝色合体技槽点亮时，使用强劲的合体技将该BOSS直接秒杀掉。而第二关相对来说稍微难一些，在室内的场景中会出现两个大个子敌人而且火力极强，将室内的敌人消灭干净后，前往室外的场景，在该场景中会出现两个大型敌人，干掉其中的一个后还会出现本关的BOSS，所以建议玩家们先将两个大型敌人打到残血再使用必杀技一次将两个敌人一起击杀，随后再单独面对本关BOSS就会轻松许多。



VITA命

网罗PlayStation Vita全方位信息



也许各位 vita 玩家们最近都沉浸在中文版《RO》的游戏之中，但是一款与《RO》同一个公司开发的多人在线网络游戏《花边骑士》却已经悄悄地在日服上架了（其他服务器暂时还没有上架的消息）。作为一款与《RO》不同的 2D 横版游戏，它所展现出来的魅力自然也与《RO》有着不同之处。自从上期介绍了《花边骑士》之后，便有不少正在努力破关的玩家写信过来寻求过关心得，于是本期就满足各位的小愿望，为大家带来本作的心得内容。

游戏大观园

花边骑士

游戏简介

本作是一款免费下载，道具收费的网络游戏，最多支持 4 人组队战斗，同时也可以和 AI 一起冒险。玩家在游戏中扮演的角色是神秘生命体“ココロイド”，通过不断战斗，与伙伴们一起消灭魔王达到最终的胜利。在游戏中玩家可以通过升级、强化武器装备、购买增值道具等方式增强自身的实力，让自己在冒险的道路上变得更加轻松。游戏的进行方式采用的是任务制（副本模式），随着通过任务关卡的增多，更多的关卡也会不断开放，而普通难度通关之后更会有“激”和“极”两大更为棘手的难度等待玩家挑战，可以说耐玩度还是比较高的。

系统介绍

游戏的系统方面还是比较通俗易懂的，对于新手来说上手应该不会过于复杂，下面跟着笔者一起从人物、商城和任务三个方面来简单的熟悉一下，希望可以对新手玩家有帮助。

人物

游戏中的人物采用的是 Q 版的比例，二头身的造型相当萌，在主菜单中可以点击“キャラクタ－”便可以进入人物设定界面，其中包含了若干个功能，具体如下。



武器/盾：用来更换人物所持武器和盾牌，初期创建人物时选择的武器种类并不重要，后期在这里可以随意切换。武器和盾牌可以在副本中开启宝箱获得，或者使用召唤券召唤获得，最后一种办法就是直接使用金币或者水晶从商店购买，不过购买到的都是比较基础的装备，用处不大。

ココロイド：用于更换人物的外观造型，游戏中的造型有很多种，普通造型可以通过副本中的宝箱获得，特殊造型需要官方通过活动配信。

デコレ－ジョン：用于更换人物的特殊装备，此装备用来改变人物的外观，可以在副本中的宝箱获得。

アクセサリ－：装饰品，可以为人物附加特殊属性，分为戒指、项链和护符三个部分，戒指可以增强属性攻击和属性防御的效果、项链可以增加基本属性的数值，而护符则可以增加有益状态和减少异常状态的时间，此类装备也可以在副本的宝箱中获得。

スキルスロット：该选项可以用来设置在副本中使用的技能，主动技能设置后可以在副本中按L或R+△、○、×、□来使用，被动技能设置后直接生效。

スキルツリ－：技能树系统，利用升级获得的SP就可以学习满足等级条件的技能，不同的武器可以学习不同的技能，除了增加基本能力的技能和辅助技能以外，攻击技能与武器强化技能均只能对应武器使用。由于目前等级上限为60级，所以SP有限，学习技能时请慎重考虑后再进行学习。

称号：可以更换佩戴游戏中获得的称号，每次只能佩戴一个。

アイテム：查看游戏内获得的道具、魔石、强化素材等。

强化：用于增强基本能力，每次升级除了基本能力会增长以外，还会给予一定的自由分配点数，玩家可以利用这些点数来进一步强化自己所需要的能力。

装备种类

游戏中除去盾牌外，可以更换的武器一共有 8 种，每种武器都有着各自的优缺点，偏重攻击力的玩家可以选择锤或杖，偏重技巧的玩家可以选择斧或爪，偏重辅助的玩家可以选择轮或弩，每种武器介绍如下：

剑：性能最平衡的武器类型，非常容易上手，适合新手玩家使用。

斧：攻击时自身漏洞很多，但是拥有很多高攻击力的技能。

枪：攻击范围较大，枪的前端造成的伤害比枪柄高。

弩：利用远程的优势可以应付绝大多数的战斗，比较不错的武器。

爪：攻速快、连击高，但是范围较小是这个武器致命的缺点。

锤：挥舞速度很慢，但是超高的攻击力更容易击倒敌人。

轮：全距离皆可攻击的武器，性能优势明显。

杖：可以使用魔法，技能变化无穷且华丽多彩。

任务





任务是该游戏的基本进行方式，在主菜单选择对应任务菜单后就可以进入，游戏任务一共分为7个等级，每个等级均有3组任务供玩家挑战，第三组任务通过后会追加一个BOSS关卡，通过后开启新难度的任务，当全部任务完成后会追加魔王城的最终BOSS战，胜利后开启新的“激”难度，敌人水平和副本兵力配备全面提升。再次击倒魔王会开启“极”难度，敌人更加强悍，推荐玩家们组队进行挑战。后面会对BOSS战的药店进行介绍，普通关卡由于没有什么需要注意的方面，这里就不多说了。

商城

游戏的商城可以进行武器强化、武器增幅、物品买卖和水晶充值等相关操作，武器的强化增幅需要有对应的强化道具和魔石才可以进行，这些道具均可以在副本中获得，注意的是晶石以上的强化道具和最高级的魔石获得几率相当低，需要反复刷副本才可以获得；而水晶充值则是本作收费的一个手段，如果你对自己的能力有自信，完全可以无视这个项目，不过有些付费服务还是比较有价值的，如物品召唤券、技能点重置、复活水晶等等，是否付费完全就看玩家的喜好了。

BOSS要点

ドバ·ドラゴン

三头龙是玩家遇到的第一个难点，推荐的打法是开战后跑到BOSS身前打掉攻击范围较大的蓝色头，这样没有了冰柱的攻击威胁就会少很多，然后打掉黄色头，在攻击红色头的时候小心不要离得太近，不然会被弹飞，伤害也不低，消灭两个头后只要保守一点还是比较容易的。

ドバジゴク

黑沙虫其实就是普通沙虫的强化版，钻地之后会进行全屏旋转攻击或钻出地面突刺攻击两种动作，玩家可以看准时机进行防御便可无伤躲过，BOSS钻入地面时对其造成一定伤害可以将其打出地面造成硬直，不要错过这样的机会，另外，BOSS的吐息攻击可以利用盾牌防御，没有威胁。

ドバタンク

这个坦克BOSS的要点只有一个，那就是看准其发射炮弹的落点，利用武器将其击回即可，注意不要冒险而被击中就可以轻松过关。

ドババット

飞蛾需要先击破其腹部的保护才能对其造成伤害，它的羽毛攻击只要不站在原地就可以躲过，黑风攻击可以利用盾牌防御，最有威胁的砸压攻击有向上抬翅膀的准备动作，只要不贪刀的话及时跳起就可以躲过，算是比较简单的BOSS。

ドバ·テング

机器人的招式不是很多，比较有威胁的是抓取和砸压，抓取只要不在其正前方就可以躲过，而砸压的回避方式与飞蛾相同。

オク·ドバス

章鱼BOSS难度较大，由于其左右两侧都有触手，所以一定要看准方向再进行防御，不然被破防之后再受到另一侧的攻击很容易被秒杀，BOSS的抓取攻击同样不站在正前方就可以躲开，否则也很容易被秒杀。

魔王ドバゴン

魔王共分为两个形态，第一形态看准时机在两手合拢的时候进行攻击判定会×2，这样和队友配合好的话完全可以秒杀掉BOSS，棘手的是第二形态，BOSS会使用枪、锤、杖等武器的必杀技，每受到一定伤害就会变换模式，前几个模式保持距离进行攻击即可，最后一个模式需要注意的是砸地攻击和黑色闪电，被击中多半是秒杀，保险的攻击方式是在它放完一个技能后前去攻击，之后撤离，如此往复即可获胜。



小贴士

①黄金宝箱开出的道具在普通宝箱内均能开出，只是提前获得而已，所以黄金宝箱钥匙建议开启最高难度的黄金宝箱，不然全都是浪费。

②物品掉落是每个人分开的，自己画面上出现的道具只有自己看得见，所以不用和其他人抢夺道具。

③在主菜单选择**ミッション**后再选**レポ－ト**可以查看自身作为“鬼”与别人战斗后的报告，里面可以领取经验值和道具奖励。

④**マスタリ**－系技能不仅可以增加对应武器的攻击力，同时也可以减少主动技能的冷却时间，此外该技能可以和**スピ－ドスキル**或“魔石：匠の石”进行叠加。

⑤后期练级推荐关卡为6星难度的“**イカダと岚と魔王军**”，根据5分钟内消灭敌人数量的不同经验加成不同，这张图可以说是经验值最高的一张，升级比较效率。

玩后感



虽然作为一款免费游戏，但是本作的素质还是相当高的，上手后也很容易让人沉迷，独特的横板设计让人在玩惯了3D游戏之余找到了另一种乐趣，而超多的武器装备更是让人有“刷”的动力，工作闲暇之余拿出来打几个副本可以说是再好不过了，笔者在这里强烈推荐！

投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编 730000

实用至上主义 攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

游戏进行时

IT'S GAMING



说起来，老任的新主机Wii U就要发售了，主机首发当天的游戏阵容很强大，不知道有多少玩家会去抢首发呢？之前因为各种降价阴影，搞得许多人都不敢在第一时间出手买老任的东西，我等伪非就坐等吧。TGS上玩的那一会让我对这款主机有了好印象，不过首发这种事情可是抢不起的，还不如去买个3DS LL先玩《跨界计划》。

本期进行时为各位献上的是"PSP上最后的日式RPG大作"——《灵魂驱动者》，看在本作这么有气势的份上，有小P的玩家都应该来凑个热闹呢！

PSP GAME

灵魂驱动者

弑杀神的故事



原名
ソ－ルトリガ－

类型
角色扮演

游戏适应人群
●对角色设定感兴趣的玩家
●RPG游戏爱好者

操作指南

非战斗操作	
按键	功能
摇杆／十字键	角色移动
△键	呼出菜单
○键	确认
□键	大地图
L/R键	调整视角

战斗操作	
按键	功能
十字键	移动光标
□键	自动攻击
○键	确认
L/R键	"灵魂注入"量选择

游戏系统

游戏中的战斗是类似"《勇者斗恶龙》系列"的第一人称战斗画面，在使用技能的时候有个人的技能特写，采用回合制指令式的战斗方式。

技能觉醒 武器和防具都有固有的技能，满足一定的条件后，在战斗中会掌握相关技能。一般分为以下几个条件："攻击敌人"、"同伴受到伤害或处在危机"等，在菜单的武器页面可以确认。



技能熟练度 在战斗中每次使用战斗技能都可以获得一定的熟练度，达到一定的程度后技能可以升级。升级后"灵魂注入量"会增加，一共有六级。需要注意的是被动和支援技能并没有等级之分，一掌握就是"MASTER"等级。

灵魂注入 选择技能后可以按L/R键注入灵魂，通过消耗更多的SOL值来提升威力、扩大效果范围或是实现更多的能力提升。当技能到6级，达到"MASTER"的程度下，注满后还可以按下R键达到"オ－バ－ロ－ド"的状态。在此状态下技能的招式性能会发生极大的优化，增加技能的特写画面。

灵魂抽出与补给 在游戏中打败BOSS或在宝箱中会获得一些含有"SOUL"的宝石，可以通过装置将SOUL抽出，并通过"补给"将SOUL增加到角色身上。"补给"可以突破角色的SOUL上限。在打BOSS或是迷宫比较长的时候，增加的SOUL会带来很大的便利。如何调整好SOUL的使用也是游戏中需要考虑的重点之一。

商店系统 打败敌人并不能获得CT（本作的货币，即钱），只能通过游戏中的宝箱或者敌人掉落的矿石卖钱获得。而且通过卖掉矿石，可以提升矿石等级，等级每提升一个阶段，商店就会贩卖新的武器，防具和道具。矿石等级最高七级。这个系统只在本典出现，外典贩卖的东西是随着游戏的推进而增加的。

合言叶 在据点地下三楼的深处，有个男子会问关于"合言叶"的内容，此时只要输入密码就可以获得相关的游戏道具。仅在正典有效。

角色	合言叶
ソフィ－	revolvercannon
エマ	kuronokamidome
ヴァルタ－	fukusyuu
ワイル	ohgon_to_konton



阳光成员
绚世

本作是被称为"PSP上最后的日式RPG大作"的一款RPG游戏。本作开发的阵容相当豪华，还拥有众多大牌声优加盟。对RPG有爱的玩家不妨一试。

游戏心得与打法推荐

游戏长度与分支 游戏一共有十六章，正典七章，外典九章。外典在第八章就结束，第九章只是类似后日谈的结局。单线结局全道具收集大约需要二十个小时左右。算是相当厚道。

在第五章，会有一个分歧点，决定**ファレル**的伴侣。这决定了第九章的相关动画，以及外典主角**ラ－ズ**的眼睛颜色以及技能的差异。选择**エマ**路线的情况下，**ラ－ズ**会成为惟一的全体回复技能的角色；选择**ソフィ**路线时，技能多是附加异常状态的攻击技能；选择**フラン**路线时技能则倾向于威力攻击类型。通关正典之后，会要求储存一次，并且可以选择再次开始正典或者外典。如果选择不同路线再次通关正典后进行外典，则可以选择路线进入外典。通关外典之后会增加"外出"的选择项，但是没有什么具体意义。

技能与打法推荐 技能上推荐**シリル**的**マシュマロ☆あしすと**，防御力增加，技能成长到2级就可以扩大到我方全体，4级增加攻击力加成。"MASTER"加成的效果相当高。还有她的**マシュマロ☆あしすと**，为我方增加再生状态，3级范围扩大到全体。两个技能配合下，我方队伍的存活率会高出很多。还有正典篇**エマ**的**バレットアクセル**与**ヴァルタ**－在外典中的**ディエス：イレ**，消耗少，降低对方单体速度，作用极大。



基本打法推荐 首先一上来就使用**マシュマロ☆あしすと**提升全队能力，这样在守备上就不会太过吃亏，输出也有一定保证；之后采用降低敌方速度的技能制造优势，加上**マシュマロ☆あしすと**技能，就可以省去补血的回合时间。之后使用大威力的技能，几个回合下敌人就能倒下。所以在平时就可以为喜欢的技能提升等级，BOSS战才能发挥重要作用。这种方法在BOSS战时能发挥极大作用，但缺点是消耗较大。所以打杂兵的时候推荐使用**マシュマロ☆あしすと**，灵魂注入到出现全体范围的效果，然后慢慢使用技能磨就行。

关于赚取CT 本作打倒敌人是不能获得CT的，只能通过宝箱获得，贩卖矿石或道具来获取CT购买武器。本作的迷宫比较简单，建议探索的过程中不要漏掉任何宝箱。要注意的是本作的道具价格很不合理，在技能合理的情况下建议不要购买道具。并且只留下几个复活药，以及可以完全恢复HP和SOL值的贤者之石或贤者之结界石即可。其余可以卖出换CT。

玩后感 本作的画面在PSP中属于顶级水平，战斗也具有一定的挑战性，系统也有可研究之处。但是缺点也不少：比如经常缺失的音效让人莫名其妙；还因为机能或成本限制没能实现全语音，豪华声优也只是噱头；配乐也和情景不太搭配，很难渲染气氛。对本作的剧情抱有期待的人估计会失望，不过不失没什么亮点。虽然宣传的口号很响亮，但是具体素质让人不太满意，有赶工之嫌。即使如此还是推荐给各位RPG爱好者，投入其中还是能体会到不少乐趣的。

邪魔院

小编带你走进日本

到了秋天我们会想到观光、想到读书，当然也会想到美食。日式料理相比中华菜式虽然没有那么繁多的种类，但同样也有不少别具一格的吃法，比如本期我们为大家介绍的这种文字烧。文字烧不但吃起来非常美味，而且还很适合那些喜欢动手的吃货，或许只有自己亲手调理的食物，才是世界上最最美味的佳肴。

东瀛风采

美味的铁板文字烧

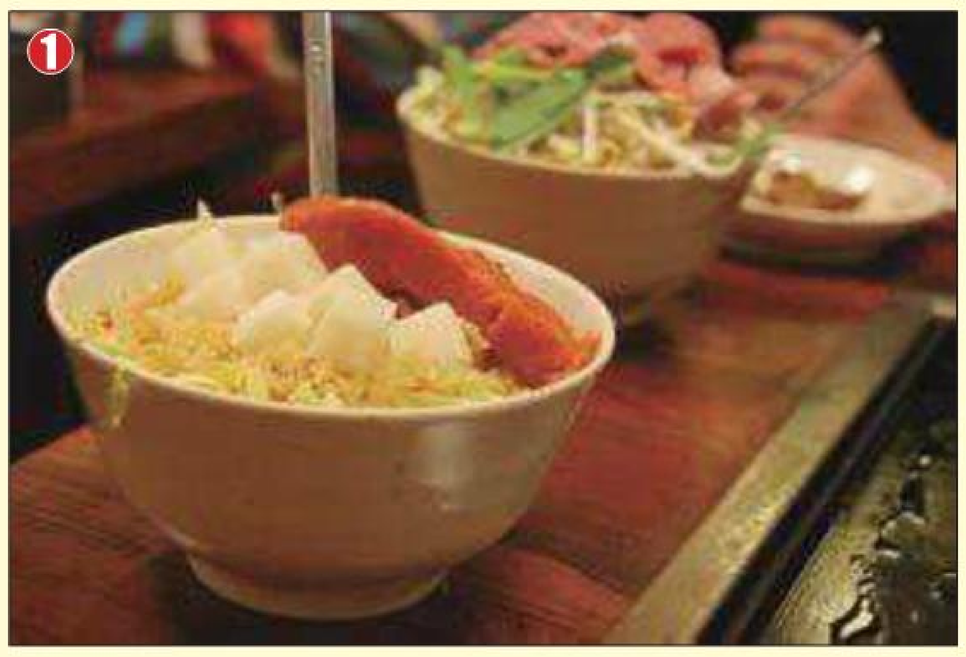
文字烧（もんじゃ焼き）是以小麦粉为主体食材并通过铁板加热而成的一种料理，可以加入卷心菜、肉类或海鲜类等材料搅拌，将调好的材料放在铁板上边烤边吃。文字烧算是我们熟知的“お好み焼き（什锦烧）”的原型，最早是料理屋里一种点心类食物。据说文字烧在江户时期就已经存在，因为当时是将调好的材料在铁板上浇成字样来烤，所以才有了这样一个名字。

和以大阪为主要根据地的什锦烧不同，文字烧现在作为东京的名产而广为人知，特别在年轻人当中非常有人气，小编这次也慕名亲自尝试了一番。要说文字烧最独特的地方，那自然是吃法的不同，它需要食客亲自调理食材并在铁板上翻烤，而不是直接品尝现成的料理。文字烧的做法非常易懂，首先将圆白菜等辅料放在烧热的铁板上翻炒，然后将其围成一个圈，再把面糊倒入其中，稍等片刻即熟。最后，用小铲按压周围半熟的部分，将贴在铲子背面的部分直接送入口中。文字烧的种类有很多种，除了辅料可以自选之外，连面糊也能配上咖喱或者其他口味，味道丰富。很多文字烧的店铺都有“食べ放題”（自选不限量）的套餐供客人选用，想尝试不同口味又对自己胃口有信心的同学可以挑战一下。这里有个小插曲，小编在池袋找到文字烧的店时已是饥肠辘辘的状态，和朋友两个人毫不犹豫地点了双份的畅饮和畅食，结果发现文字烧要远比想象中容易饱，每人各点上一到两份通常就差不多了。

和日本其他的饮食店一样，很多店铺也会在文字烧中加入隐藏味道（隠し味）以标新立异吸引顾客，这些隐藏味道包括辛辣、酸甜等通常口味，也有甚者会加入刨冰、草莓、牛奶等等新奇古怪的东西，可以说有着无穷的想象力，当然是否每个人都喜欢要另当别论了。（笑）

东京最有名的品味文字烧的地方在中央区月岛的“西仲通商店街”，这里又被观光客们称作“文字烧一条街”，小小的街道上坐落着大大小小75家文字烧店铺，几乎占了所有店面的一半以上，其中有几家还是具有近百年历史的老店，非常值得一去。另外因为铁板烧在烧烤的过程中会有油烟，所以吃完文字烧也难免一身油香味，吃完要记得及时处理。

文字烧的做法步骤



▲将所点的食材准备好放在碗中。



▲用油刷一下铁板，把白菜等辅料放在铁板上翻炒成一个“灶台”形状的圆圈。



▲把面糊或者咖喱倒在“灶台”内，适当搅拌后加热。



▲用铲子压着加热平片刻即可。



▲饥肠辘辘的小编们在等待文字烧的完成，担当翻炒的正是本人九兵卫。



▲一些文字烧的铁板上还可以自己手动制作章鱼丸子等等。



▲煎烤好的文字烧边缘部分是最最美味的。



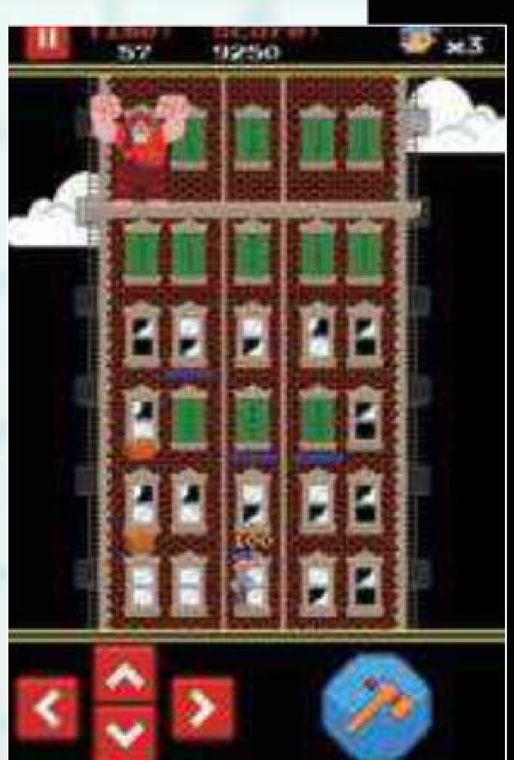
文 稀饭 美编 anubis 本特企素材由上海迪士尼影业友情提供，特此感谢。

游戏穿越大冒险《无敌破坏王》看点大剖析

看过游戏光环中两部预告片的读者们应该都会记得《无敌破坏王》，原因很简单，这虽然是一部面向所有类型观众的动画，但更是一部为了玩家们而制作的动画，在动画中出现的许多关于游戏的元素也只有玩家们能够看得懂并发出会心一笑。这部由迪士尼动画工作室制作，迪士尼影业发行的动画佳作将在今年11月2日于北美上映，并在11月6日登陆国内的各大电影院。在大家有机会戴上3D眼镜体验这部动画佳作前，让我们来看看《无敌破坏王》故事中玩家们所熟悉的有趣之处吧！

欢迎入住乐土公寓





PS：为配合动画宣传，《快手阿修》游戏也推出了iOS版，其游戏内容与动画出现的街机版几乎毫无分别，有兴趣的玩家可以前往（https://itunes.apple.com/us/app/fix-it-felix-jr./id528875852?mt=8）下载，或在iTunes搜索《Fix-it Felix Jr.》找到。



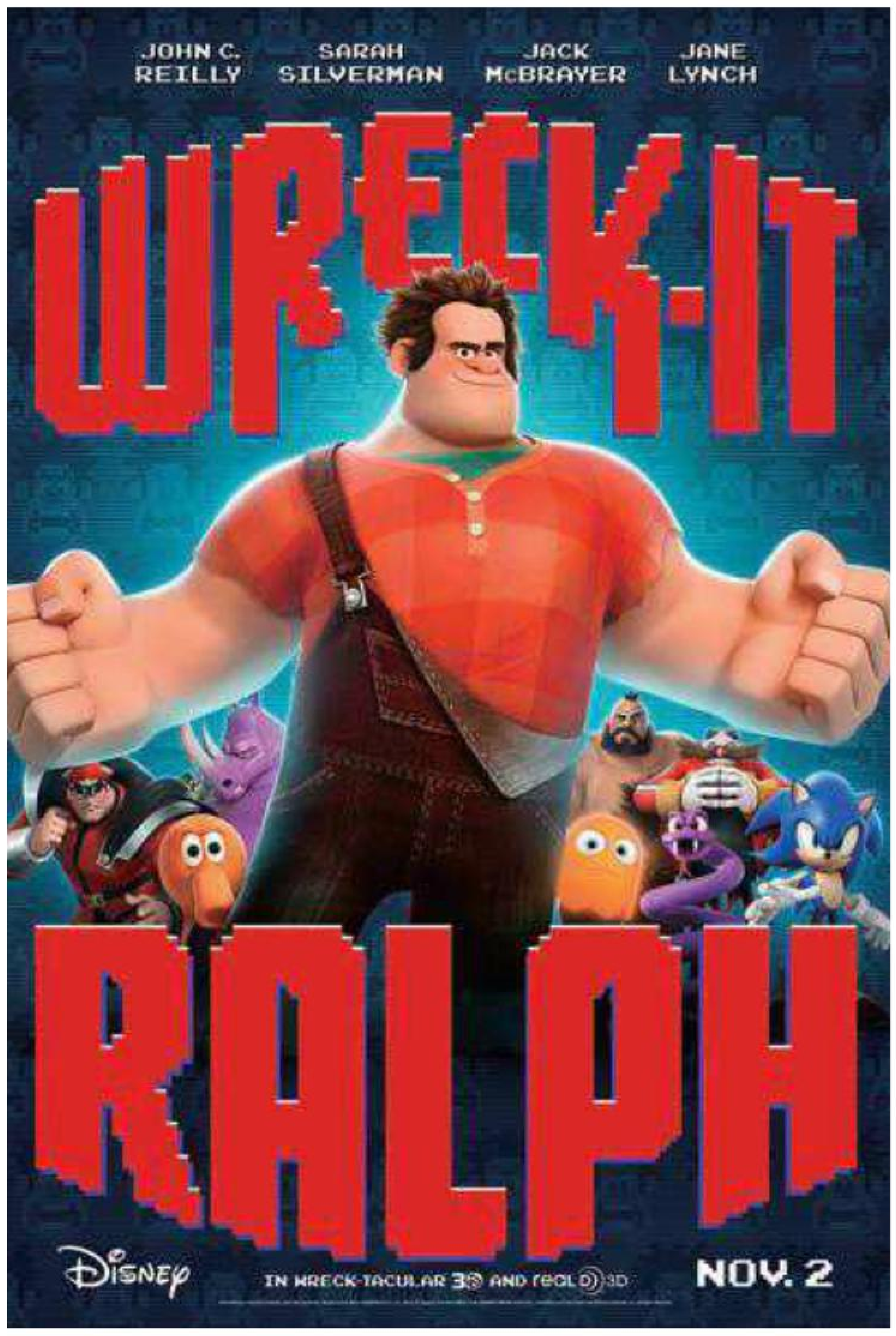
在《快手阿修》这个游戏中，有着一栋名叫乐土公寓的大楼，正如它的名字所表示的那样，每一位住户都在乐土公寓中安居乐业，过得非常快乐——直到破坏王拉尔夫（Wreck-It Ralph）出现。严格来说，其实拉尔夫也是公寓的住户，不过他拥有的并不是公寓中的房子，而是曾经位于公寓所在位置处的树桩。为了建设乐土公寓，拉尔夫作为家的树桩被连根拔起，在原址上建起了乐土公寓，这也是为什么拉尔夫要破坏大楼，因为他的家被毁了，便用破坏大楼作为发泄和报复。要不是有游戏主角快手阿修用祖传的小铁锤迅速修好拉尔夫砸坏的地方，乐土公寓说不定还真会在拉尔夫的巨拳下化为尘土。

如果用建筑来比喻这部动画的结构，那这张官方给出的《快手阿修》游戏截图应该就能够说明每一个角色在这部动画中的重要性，在最上方中央的当然是主角破坏王拉尔夫，在下方的则是剧中的各种原创的配角，而构成这个建筑的一砖一木，则可以被视为是那些出现动画中的各种经典游戏角色，它们的戏份非常少，但却是整个动画中不可或缺的元素，也只有它们的存在才可以让动画中的世界和我们所熟悉的游戏世界联系起来。现在，让我们仔细地从每一部分来认识一下《无敌破坏王》的魅力所在。

主要角色



破坏王拉尔夫



角色档案

姓名：拉尔夫
外号：破坏王
身分：破坏公寓的坏人
出处：《快手阿修》
配音：约翰·C·雷利（原版）/ 胡军（中文版）

经历：作为一款80年代街机游戏中的角色，关于拉尔夫的早期经历在游戏中自然无法被表述出来，所以关于拉尔夫到底为什么会长得如此高大强壮，又为什么会住在一个大树桩里我们并不清楚，或许甚至连游戏开发者们都不太在意。总之，拉尔夫因为原本的家被改建成了高楼大厦，于是开始了他身为破坏王的“职业”生涯，完成了从钉子户变成拆迁队的转换。但这其实只是游戏程序中为拉尔夫设置的身分，关于拉尔夫的那些经历哪怕是真的，在30多年后的今天他也早已毫不在意了，事实上，几乎每一个游戏中的角色都把他们自己的身分视为一种职业，当他们的世界——也就是街机游戏厅开业时，大家都必须上班，各司其职扮演属于自己角色，英雄持续不断地击败反角，故事一次又一次地重复。等到街机厅关门后，各个游戏角色们也就下班了，这时候大家都会去过自己的私人生活，所谓英雄和反派，都只是工作的一部分而已。但这只是理想情况，实际上在每一个游戏中的反派们哪怕是在下班后也必须面对各种因为他们的“工作身分”而带来的歧视和敌意，拉尔夫也不例外，哪怕用不着当反派，在他所属于的游戏中也没有人喜欢他，大家都觉得他只是个会搞破坏的大块头。有了这个既定的看法，无论拉尔夫怎么努力，他无法改变其他人对他的看法。就算加入了能够和有相同际遇的反派们互相倾诉的“反派互助会”，拉尔夫却仍然无法得到解脱，因此，他有了一个更大胆的念头，那就是不当反派，去体验一种新生活。

于是，某一天，在街机厅关门后，拉尔夫坐上了通往游戏中心车站的列车，在那里，他寻找着一款可以让自己体验不同生活的游戏。在《快手阿修》当中，每当拉尔夫被打败，公寓的居民们就会颁发一块金色勋章给阿修，以表彰他的功劳。在拉尔夫看来，那就是英雄的标志，所以他也需要找到一块属于自己的勋章。于是，故事也由此展开。



快手阿修



角色档案

姓名：阿修
外号：快手
身分：拯救公寓的英雄
出处：《快手阿修》
配音：杰克·麦克布瑞尔

经历：作为《快手阿修》的游戏主角，阿修自然是在游戏中最受欢迎的人。他平常的工作就是修理被拉尔夫破坏的公寓，手中一柄祖传的小金锤可以迅速地把触碰到的物品修理一新，还身具游戏主角的最大优点，拥有不死身，就算被拉尔夫破坏公寓时落下的建筑碎片砸中也会立刻原地复活，只是损失一条命而已。不过所有这些优点也只限于在《快手阿修》当中，当拉尔夫偷偷离开游戏后，察觉到问题严重性的阿修立刻出发去寻找拉尔夫，但他的能力和英雄身分到了游戏外，却并不是那么管用了。如果说拉尔夫是在他离开游戏的旅程中发现自己的潜力与价值，那阿修就是在寻找拉尔夫的旅途中发现了自己的不足与局限，两位《快手阿修》中的主要角色都在这趟不同寻常的旅途中领悟到了对于自己的新认识，这也是动画本身的主题之一。





云妮





角色档案

姓名：云妮
身分：游戏中的 BUG
出处：《甜蜜冲刺》
配音：萨拉·斯沃曼（原版）/谢娜（中文版）

经历：云妮是 90 年代生产的赛车游戏《甜蜜冲刺》的游戏人物之一，但她并非是系统预设好的角色，所以尽管系统中存在着她这么一个角色，但一切正常活动中都没有她的位置，所以云妮只能作为游戏世界中的边缘人独自生活。当拉尔夫来到《甜蜜冲刺》的游戏中时，云妮是第一个发现他的游戏角色，尽管一开始因为她那尖嘴毒舌的性格，两人相处得并不好，但随着两人接触的时间变长，他们终于还是变成了好朋友。拉尔夫和云妮相似的境遇使得他们能够理解对方的心情，也知道不被别人认同的感受，所以尽管两个人在外貌、身材和性格上都有着巨大的差异，两人还是认同了对方。

《甜蜜冲刺》是一款赛车游戏，驾驶员都是一些和云妮差不多高大的小女孩，而作为程序漏洞产生的角色，云妮本身是不能够参与到赛车当中的。但是她总是盼着自己能够有一天参加赛车，于是，在拉尔夫的帮助下，她制作了一台属于自己的糖果赛车，并决定要亲自参加比赛。某种程度上，这和拉尔夫离开自己所属的游戏并前去赢得一块属于自己的金牌的行为是非常类似的。

军士长



经历：如果说前三个主要角色基本上是先有角色再有配音员，那军士长塔莫拉可能是个例外。动画导演瑞奇·摩尔在看到简·林奇的表演时便立刻产生了创造军士长的想法，所以这个角色本身的外貌与简·林奇非常相似，行事作风和她在《欢乐合唱团》（Glee）中扮演的啦啦队教练苏·席维斯特（Sue Sylvester）有相近之处，不过比起动不动就搞办公室小阴谋的苏，塔莫拉要更直爽，她领导着手下的士兵，要在《英雄使命》中击败外星敌人机械虫族，这是一场艰难的战役，不过却因为拉尔夫穿越到游戏中而产生了变数。

在拉尔夫穿越的游戏中，《英雄使命》算得上是最时髦的一款，游戏形式是流行的第一人称射击，题材是穿着高科技战斗服的士兵们和有着金属外壳与甲虫造型的外星虫族进行交战，作为整个战队的指挥官，塔莫拉的目标是击退虫族，把它们杀个一干二净。拉尔夫的表现并不能令军士长满意，所以她只想尽快摆脱这个麻烦的大块头。而拉尔夫的目标，则是在《英雄使命》中赢得一枚属于自己的勋章，以证明他是个英雄。阴差阳错地，拉尔夫似乎实现了这个目标，不过他也扰乱了《英雄使命》的正常运作规律，引发了在动画故事后期产生的一系列变故。但是，军士长似乎还是承认了拉尔夫的勇气，最后拉尔夫需要帮助时，她还是毫不犹豫地伸出了援手。

角色档案

姓名：塔莫拉·让·卡尔霍恩
身分：领导士兵们的军士长
出处：《英雄使命》
配音：简·林奇





经典游戏角色

看完了主要角色的经历，让我们来看看动画中登场的游戏角色们都来自哪部作品，如果玩家对于某部作品充满了爱，那说不定早已把他们认出来了，不过想要把他们全认出来可就没那么容易了，下面我们会列出预告片中已经登场的游戏角色和出处，各位玩家可以趁机复习一下他们的经历，也算是补充一下游戏知识。（注：有部分角色仅出现在已确认的配音阵容当中，并没有在预告片中登场。）



隆

●角色档案
姓名：隆
身分：孤高的求道者
出处：《街头霸王》系列
配音：凯尔·赫伯特

经历：只要提到《街霸》和空手道，许多玩家恐怕都会立刻想起隆，白色练功服，黑腰带和头上绑着的红头带都是他的标志性装束。尽管系列作品中新角色不断地登场，在续作中官方名义上的主角也不再是隆，但恐怕大多数玩家仍然会把隆视为《街霸》真正意义上的主角和代表性人物。隆修炼的武术名为“极限流空手道”，由他的师父刚拳所传授，除了一般的拳脚招式外，这一门功夫还包含了操纵体内气的技巧，通过恰当的锻炼并掌握相应的技巧，就能够把气作为攻击手段。隆那标志性的波动拳、升龙拳和龙卷旋风脚都是将气应用到战斗中后所产生的招式。

在师父刚拳被他的弟弟豪鬼击败后，隆以为恩师已死，便开始了自己的修炼之旅。在修炼的旅途中，隆见识到了许多其他高明的武术，在与为数不少的武术大师交手后，他开始逐步改进自己的空手道，融合其他流派的长处和优点，发展出属于自己的格斗技巧，而且在对气的应用上变得更为纯属，学会了真空波动拳这种大威力的必杀技。此后，隆参加了著名的街头霸王比武大会，在第一次大会中，他遇上了使用泰拳的格斗高手沙盖特，两人实力相当，在大赛中斗得难分难解，不过最后还是隆在意志上更胜一筹，凭借着一招升龙拳击败了沙盖特，因为招式的威力太强，甚至在沙盖特胸口上留下了一道巨大的疤痕。

虽然多了一名宿敌，但隆并没有停下自己的修炼之路，在接下的第二次大会中，他还击败了更强大的对手，影罗组织的领导者维加。不过因为维加曾经试图催眠隆而触发了他体内潜藏的杀意之波动，这位专注而朴实的格斗家也因此走火入魔，变成了拥有可怕实力的杀意隆。幸好隆的意志足够强大，在大多数时候都能够压制着这股波动，不让自己沦为和师叔豪鬼一样的狂人。这也更坚定了他锻炼自己武艺与意志的决心，在此后的街头霸王比武大会中，隆从无缺席，依然用朴实的招式和强大的实力证明着自己作为一个格斗家的尊严。





肯

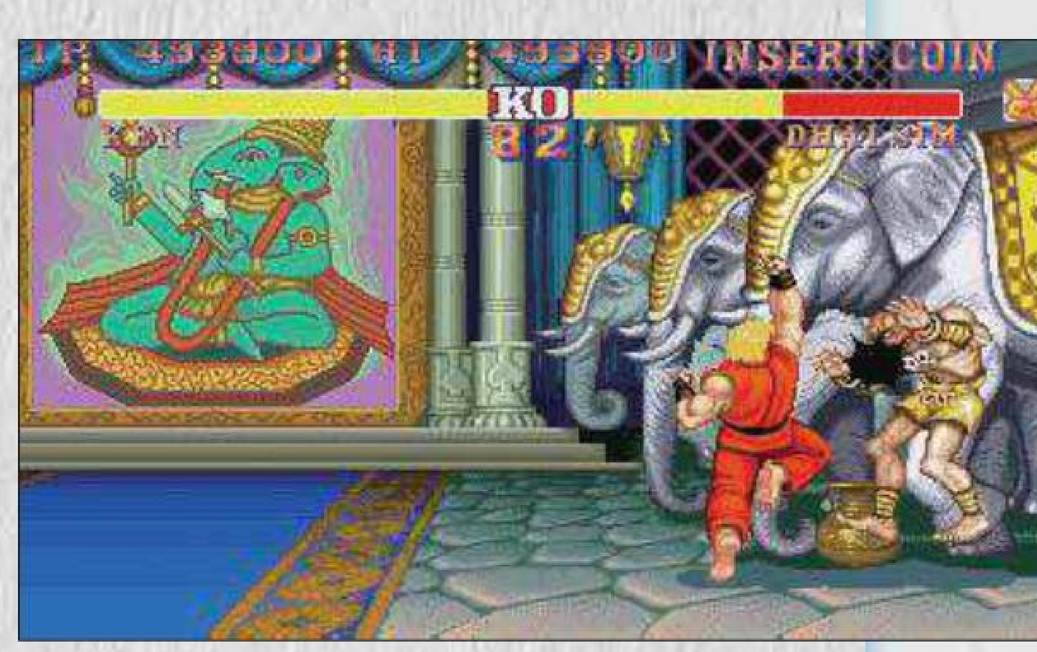
●角色档案
姓名：肯·马斯特斯
身分：傲气凌人的格斗家
出处：《街头霸王》系列
配音：鲁本·兰登

经历：和隆一样师从刚拳修习极限流空手道，肯却因为出身的关系，在为人处世和战斗风格上与隆大相径庭。他出身名门，家境优越，而且还有女友陪伴在身边，和完全是渺然一身的隆形成了强烈的对比。也正因为如此，虽然同样师承刚拳，用的也的确是极限流空手道的招式，肯的招式在细节上却与隆有着非常大的区别，例如肯在升龙拳上造诣比隆更深，后期自创出了带有火焰的升龙裂破和神龙拳等招牌必杀技，而且他更擅长使用腿击来与敌手对抗，有许多用腿技派生出的连段，所以尽管在系列第一作中便与隆一起登场，却从来没有玩家会把两师兄弟搞混。老卡的这种设计思路也延续到了之后登场的阴、阳两兄弟身上。

尽管看起来意志并不如隆坚定，但是肯的格斗实力可是一点也不输给自己的同门兄弟，在参加街头霸王比武大会时，肯已经称霸美国本土，成为了全美格斗之王，可见他的实力之强。某种程度上来说，肯是一位真正意义上的格斗天才，和靠苦练与坚持来增长实力的隆比起来，肯少了点稳重，却多了几分洒脱，这也正是他的魅力所在。作为隆为数不多的朋友和真正意义上的一生劲敌，这对师兄弟之间的比拼才是“《街霸》系列”永恒的亮点，所以在《街霸4》的片头当中，两人再次亮相，用精彩的水墨画风格战斗，为系列拉开了一个新的篇章。









维加

●角色档案
姓名：维加
身分：妄图征服世界的恐怖魔王
出处：《街头霸王》系列
配音：杰拉尔德·C·里弗斯

经历：在系列第二作中作为大反派登场的维加可以说是《街霸》世界当中的罕见的超级强者，他不但有着极其强壮的身体和极为高明的格斗技巧，甚至还精通使用精神力来与对手战斗，任何与他交手的格斗家都要做好被打得体无完肤的心理准备。这位极具野心的阴谋家曾经在美军中服役，官至空军上将，算得上是位高权重，但就连这等身分也满足不了维加对于权力的追求。他厌倦了被五角大楼指挥的日子，于是暗中调动自己手底下的资源，以泰国为基地，建立了属于他个人的武装组织影罗。不过这么离经叛道的行为当然没能逃过美国军方的法眼，内务调查处甚至还派出了间谍来调查维加的地下组织行动。眼看阴谋暴露，维加干脆一不做二不休，杀死了间谍，直接和美军决裂，完全将自己的势力转移到了泰国，并且暗中支持举办第二届街头霸王比武大会，实际上的目的却是搜罗优秀的格斗家，打算使用催眠术控制他们，并且把他们训练成精英暗杀小组，通过派遣他们去暗杀各国政要来达成他统治世界的野心。

刚刚登场的维加在格斗技巧上以军队格斗术为主，辅以其他流派的招式和精神力，但随着系列作品发展，他的战斗方式逐渐变成以精神力为主导的作战方式，所以我们可以认为随着时间推移，维加的精神力正在逐渐增长，后期变得非常夸张，甚至能够用精神力抵挡核弹的轰炸。拥有如此夸张的实力，维加这个系列大反派的头衔算是拿定了，于是在《无敌破坏王》的动画当中，他也成为了反派互助会的成员之一，不过在预告片中倒是没有像来自同一系列作品的桑吉尔夫般地拥有发言的机会。





桑吉尔夫

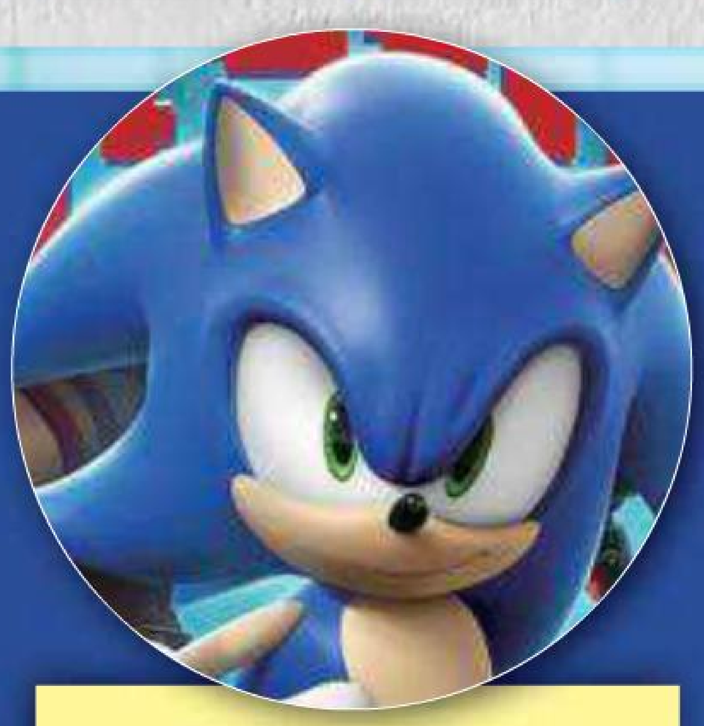
●角色档案
姓名：桑吉尔夫
身分：爱国的摔跤手
出处：《街头霸王》系列
配音：未确定

经历：尽管在动画中作为反派互助会的成员登场，而且还对主角拉尔夫说了一句话糙理不糙的哲言，但我们必须指出，实际上在“《街头霸王》系列”的故事中，被玩家们昵称为老桑的桑吉尔夫真的和反派这个身分没什么关系。他是一位代表俄罗斯参加街头霸王比武大会的摔跤手，有着强烈的爱国心和惊人的实力，最有名的招式自然就是需要把摇杆转一圈后按P键发动的必杀技“螺旋打桩机”，无论是视觉效果还是杀伤力都极强。除了高明的摔跤技术，为了面对像是隆或者古烈这种懂得使用远程飞行道具的对手，桑吉尔夫也学习了对于气的运用，虽然他没有掌握把气外放的技巧，却也可以把其凝聚在掌中，挥动时可以打散飞行道具，从而创造出接近对方并施展各种投技的机会。



至于在动画中为什么桑吉尔夫会加入到反派互助会中，目前预告片里并没有提及，依笔者个人推测，除了他的外形非常符合一般意义上的反派模样外，他的国籍恐怕也是被归类到反派中的原因之一。





索尼克

●角色档案
姓名：索尼克
身分：音速刺猬
出处：《索尼克》系列
配音：罗杰·克莱格·史密斯

经历：作为世嘉的著名游戏角色，自 1991 年诞生以来，索尼克在全球拥有了大量的粉丝，以它为主角而推出的作品也超过了十部，对于世嘉来说，索尼克就是他们的马里奥。而对于广大玩家来说，索尼克代表着一种伴随着自己成长的回忆，二十多年来，这只蓝色的小刺猬从来没有停下他高速奔跑的脚步，伴随着玩家们一路成长。如今，“《索尼克》系列”的作品类型早已变得多种多样，除了系列传统的横版卷轴动作游戏外，还有动作冒险、赛车、格斗和体育等类型，在今年就非常应景地于《马里奥与索尼克在伦敦奥运会》中登场，而且在接下来的 11 月 20 日还会推出赛车游戏《索尼克全明星赛车 变形出发》，足以证明它在游戏界的强大生命力。

在动画当中，目前我们只看到索尼克作为游戏中心车站柱子上的活动广告登场，尚不清楚索尼克的戏份有多少，不过无论如何，能够在动画中见到它飞奔的身影绝对是一件令人高兴的事情。





克莱德

●角色档案
姓名：波基
（克莱德是昵称）
身分：追杀吃豆人的鬼魂
出处：《吃豆人》
配音：未确定

经历：要说经典中的经典，《吃豆人》可以算得上是当之无愧，所以这款作品出现在《无敌破坏王》的动画当中可谓理所当然。不过在预告片中首先登场的角色并不是只有一张大嘴的吃豆人，而是那四个追着它满场跑的小鬼之一，橙色小鬼克莱德。如果说有什么比这更有意思的，那就是它竟然是反派互助会的主席，负责主持会议并且让大家轮流发言，而且在受到惊吓时还会变成反色状态，在游戏中，只要吃豆人吃下大颗的豆豆后，小鬼们都会变成这种负面状态并主动逃离吃豆人，要是被吃豆人碰上可是会被一口吃掉。

好玩的是，虽然看起来没什么意义，但在《吃豆人》中登场的四个小鬼都是有名字和昵称的，而且在不同的版本中名字差异还很大，作为趣闻的一部分，下面会列出他们在不同版本的名字，对比起来更有一番乐趣。

小鬼颜色	日文名字	日文昵称	英文名字	英文昵称
红色	追いかけ	赤ベイ	Shadow	Blinky
粉色	待ち伏せ	ピンキ–	Speedy	Pinky
青色	気まぐれ	青助	Bashful	Inky
橙色	お惚け	愚图た	Pokey	Clyde





卡诺

●角色档案
姓名：卡诺
身分：黑龙会领袖
出处：《致命格斗》系列
配音：未确定

经历：无论从什么角度看来，卡诺都是一副坏人相，匪气十足的络腮胡和右脸的铁面罩足以让人望而生畏，但令人恐惧的应该还是他的身分。作为犯罪组织黑龙会的首领，卡诺算得上是心狠手辣，在还是雇佣兵的时候他就干过不少脏活，后来成为了黑龙会的骨干分子，还一步步爬到了领袖位置。不过因为长期作恶多端，卡诺经常被《致命格斗》系列的另一位角色桑娅追捕，两人之间有过不少恶斗。在《致命格斗 特种部队》中，卡诺还曾经前往被高度防守的监狱释放他旗下的黑龙会成员，之后找到神器七天之眼，试图获取里面的强大力量。最后他竟然发现这个神器可以打开通往另一个世界的通道，不过他最后还是被前来寻仇的 Jax 击败。

在动画当中，卡诺是第一个站起来告诉拉尔夫他不能改变游戏程序，让自己变成英雄的人，看来在游戏的世界中，卡诺也对自己因为当犯罪组织老大而被一次次打倒的日子苦不堪言，某种程度上，这也印证了那句老话：出来混，总是要还的。





丧尸

●角色档案
姓名：不明
身分：一个丧尸
出处：各种丧尸题材游戏（动画中造型来自于《死亡之屋》）
配音：未确定

经历：以上提到游戏角色，说到底都是某一款或某一系列的作品中专属的角色，恐怕没有哪一个角色会像丧尸这么大众化，可以在许许多多的丧尸题材中找到它的身影。正如在动画中丧尸自己所说的，对于它来说，还是做自己最快乐，因为如果说其他角色还有证明自己的机会，那恐怕丧尸是反派中最没希望转型的一个，只要它一登场，就必然会和生化病毒或通灵术联系在一起，之后就是各种重口味的 B 级场面，要不就是丧尸把受害者感染成同类或啃吃一光，要不就是各路英雄主角们把丧尸们一一爆头断肢杀个清光，就连在极其和谐的《植物大战僵尸》中，被萌化的丧尸们还是本色不改，只会大口地啃吃各种植物，一天到晚想着要吃掉玩家的脑子，最后却被打得脑袋都保不住。

不过这也从一个侧面证明了丧尸题材有多受欢迎，作为丧尸题材鼻祖之一的“《生化危机》系列”至今仍然是 Capcom 旗下的主打品牌，卖肉动作游戏《御姐武戏》中则把它们拿来衬托女主角的矫健身手。欧美市场对丧尸题材更是沉迷，打丧尸题材的作品多不胜数，强调四人合作的“《求生之路》系列”至今还在推出各种地图 DLC，“《COD》系列”的丧尸模式则越做越宏大，试图要另辟蹊跷地讲述一个不输于战役部分的精彩故事，文艺气息浓重的《死亡岛》已经公布续作《死亡岛 洪流》，意图把前作那惊人的恐怖感再次升级，让玩家们过一个令人难忘的 2013 年。

或许，对于丧尸来说，去当一个英雄的确是非常没必要的事情，作为一个特定的题材类型，丧尸游戏几乎每年都在推出，强调恐怖感的冒险游戏、强调快感的射击游戏和强调剧情冲突的文字冒险游戏都有大量佳作。某种程度上，大家其实并不恨丧尸，有时候每天不打上它们一遍还觉得不过瘾。相信在即将来到的《植物大战丧尸 2》中，丧尸们又能够萌萌地出一趟风头了。



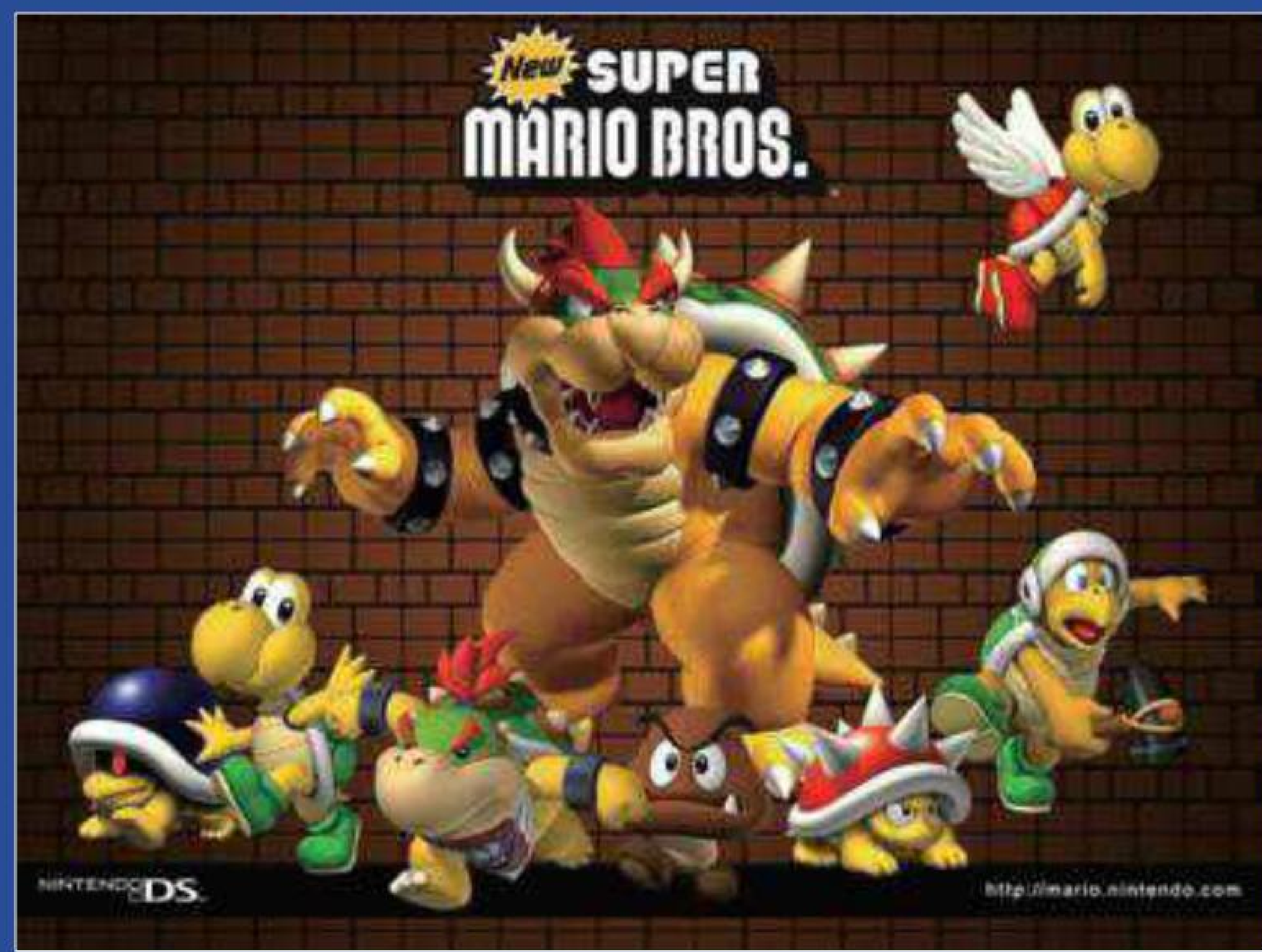




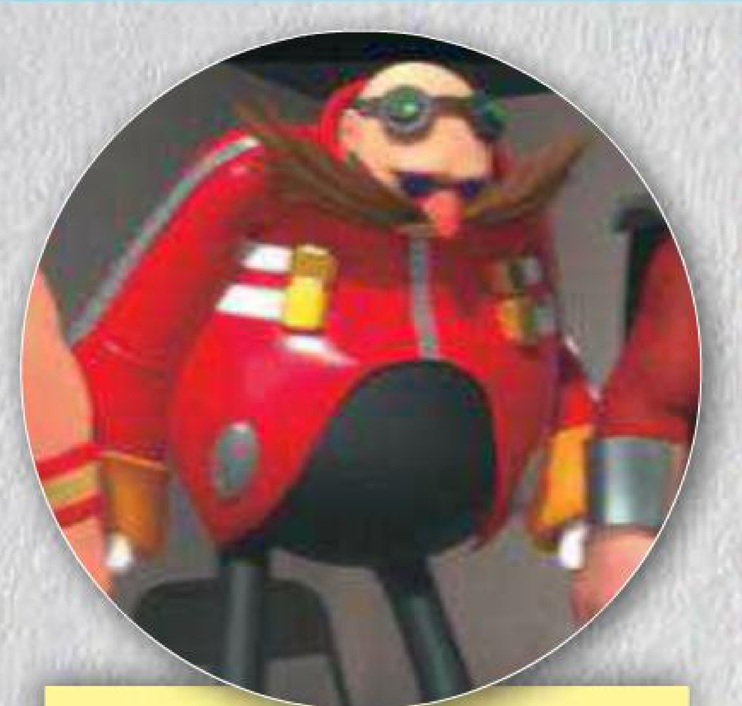
库巴

●角色档案
姓名：库巴
身分：大魔王
出处：《马里奥》系列
配音：无

经历：在看到库巴的时候，我想各位玩家首先想要问的是马里奥哪去了？光是冲着这一点库巴就必须要去反派互助会里倾诉一下自己被严重伤害的感情。事实上，因为任天堂方面给出的版权费用要求过高，所以电影制作方不得不放弃请马里奥出场，只能退其求次请来了经典大反派库巴。和反派互助会的其他“同行”比起来，库巴虽然名声在外而且恶名远播了好多年，不过实际上邪恶程度最多就算是中等偏下，毕竟作为老任旗下作品中的角色，它不可能做出什么血腥暴力的坏事来，最常干的事情也不过是把马里奥和路易想办法困起来，然后不辞劳苦地一次又一次地绑架碧奇公主。这么多年下来，虽然细节上有变化，但每一次库巴实施绑架的前因后果都差不多，一如既往地以它被马里奥打败告终。如果说拉尔夫只是因为 30 年来在一款游戏中扮演反派就显得如此忧郁，那库巴恐怕要郁闷一百倍，因为各种版本各种平台的《马里奥》系列”作品中加起来，他估计平均一天要被击败 100 次以上，脑门上应该都快印出马里奥的屁股形状来。



尽管工作条件如此不堪，库巴还是数十年如一日地坚持了下来，尽显老实人本质，也难怪在预告片中，它在听到拉尔夫说想要不当反派时会被吓得口吐火球了。



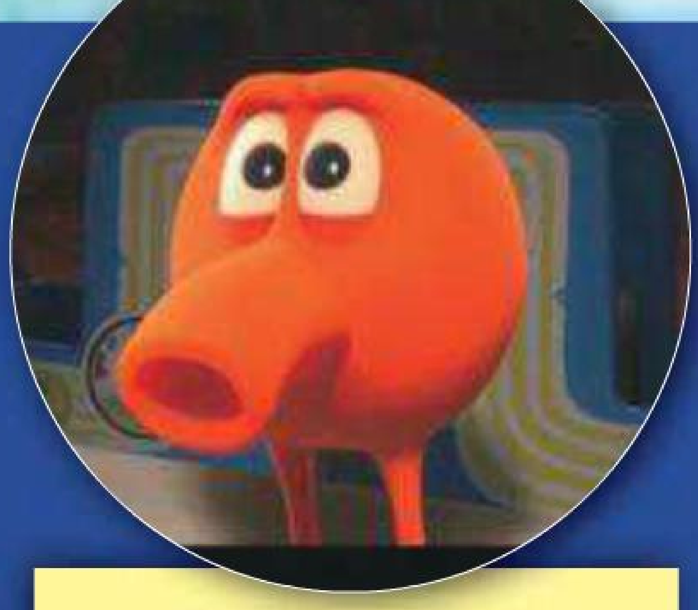
蛋头博士

●角色档案
姓名：蛋头博士
身分：邪恶的天才
出处：《索尼克》系列
配音：无

经历：既然浑身蓝刺的音速刺猬有登场，作为它死对头的蛋头博士自然也要在《无敌破坏王》中露个脸。虽然在资历上比起库巴要年轻一些，不过作为游戏界的经典反派，蛋头博士的多年经历也是一部惨遭主角虐待的血泪史。作为一个智商高达 300 的天才，蛋头博士在搞发明方面非常有一套，经常制作出各种强大的战斗机器人，而且他很懂得学习，在自己的机器人被索尼克等英雄打败后还会针对他们的弱点加以改进，可惜就算是这样他也从来没有真正地击败过索尼克。主要反对者没能除掉，蛋头博士那统治世界的宏伟梦想自然也就无从谈起了，于是他不得不一次次在被索尼克打败后养精蓄锐，意图制作出更强大的战斗机器人来击败这头讨厌的音速刺猬。

除了游戏作品，作为《索尼克》这个品牌中的主要角色，蛋头博士也在许多用索尼克作为主角的动画作品中登场，在剧情中他干的事情和游戏中也没有什么不同，继续着他死不悔改的统治世界之路，不过作为一个有智慧的科学家，关键时刻蛋头博士还是很懂得分清利害的，所以每每当故事中出现了会令地球毁灭的危机时，这位屡屡被索尼克击败的老头还是能够放下成见，协助索尼克等角色拯救地球。不过当危机一解决，他又会继续犯起自己的老毛病来，想要再次开始统治世界，不用说，结果自然是他再一次败在索尼克手下。

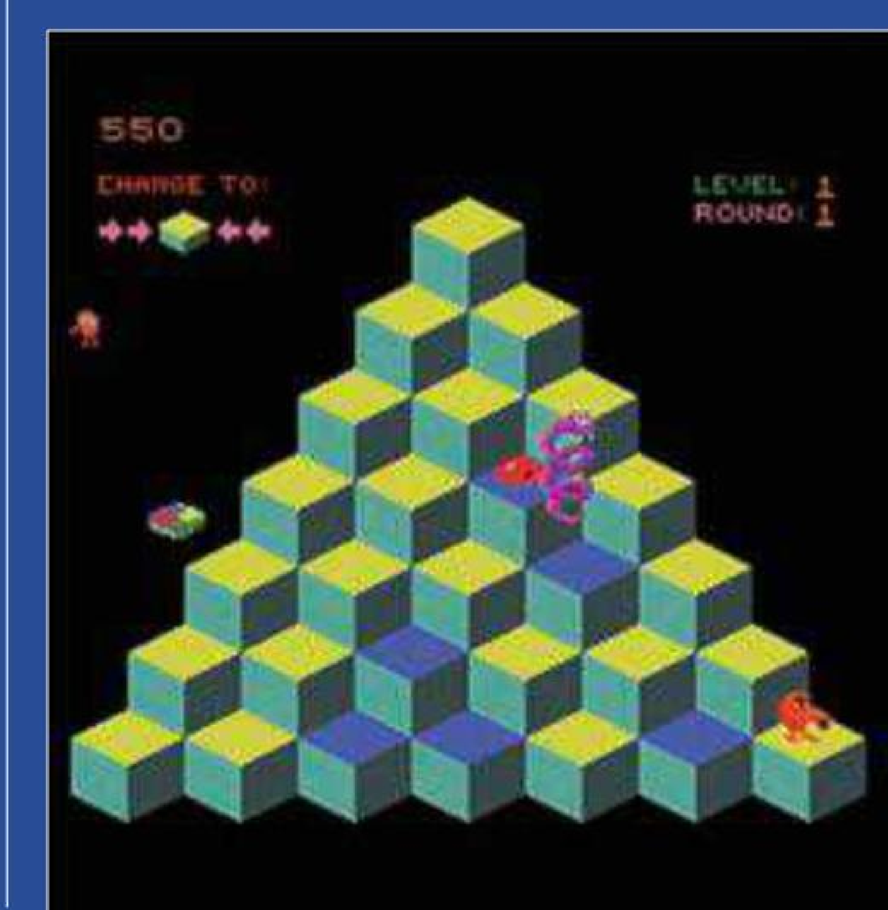




Q 伯特

●角色档案
姓名：Q 伯特
身分：有着长鼻子的奇怪生物
出处：《Q 伯特》
配音：无

经历：比起前面的游戏角色，Q 伯特恐怕并不为国内玩家所熟知，它是一款 1982 年推出的同名街机游戏的主角。游戏本身的概念非常超前，试图用 2D 的画面营造出 3D 的立体感，而 Q 伯特的任务是踩上场景中的所有方块来把方块的颜色都变成同一种颜色。在设计初期，因为曾经考虑过为 Q 伯特加入射击能力，所以它除了圆滚滚的身体外还被赋予了一个像是炮筒般的大鼻子，但考虑到游戏本身已经够复杂了，所以这个射击能力最后被去掉了，而大鼻子则作为一种特色被保留了下来。有趣的是，在设计过程中，Q 伯特的名字因为还没有定下来，曾经被用“@!#?@!”这一串符号用作暂名，结果在动画中这个典故被制作者们改成了 Q 伯特使用的语言，对话时还会出现相应的对白框，里面会显示出一段对应他讲话内容的乱码。想要和 Q 伯特沟通，似乎要使用这种特殊的语言才能实现，所以前去寻找拉尔夫的阿修不得不在和 Q 伯特交流时秀了一下自己不太熟练的 Q 伯特语，才问出了拉尔夫的去向。



在故事中，除了 Q 伯特外，游戏中几个阻碍 Q 伯特的敌人也有登场，分别是紫色小蛇 Coily、绿色小水滴 Slick 和紫色的小猪 Ugg，它们似乎遇到了困境，在游戏中心车站中乞讨，正在吃大樱桃的拉尔夫友善地分了一份给它们，足以证明拉尔夫的本性一点都不坏。



内夫

●角色档案
姓名：内夫
身分：绑架雅典娜的邪神
出处：《兽王记》
配音：无

经历：在反派互助会中，内夫可以算得上是老资格的重量级人物，因为其他角色中恐怕都没有像它那么夸张的衔头，那就是邪神。不过虽然是一介邪神，内夫却在和主角见面后没多久从人形态变成了长着一个犀牛脑袋的怪物，考虑到兽王记本来就是以主角化身为各种兽人形态为卖点，制作一个有着同样能力的 BOSS 也算说得过去，更何况内夫还肩戴两个有喷气孔的肩甲，开战前会喷出两股蒸汽来，样子可算是霸气十足。不过在动画中登场的内夫样子可就和蔼多了，完全没有邪神的霸气，肩甲也没有蒸汽乱喷，惟独那夸张的犀牛角比起原版造型似乎还要长，令人过目难忘。





其他登场角色

除了能够在故事中直接看到他们表演或对话的角色，也有部分游戏角色只是在故事中一闪而过，不过眼尖的玩家恐怕已经一眼认出来了，下面让我们来看看这些角色都有谁。



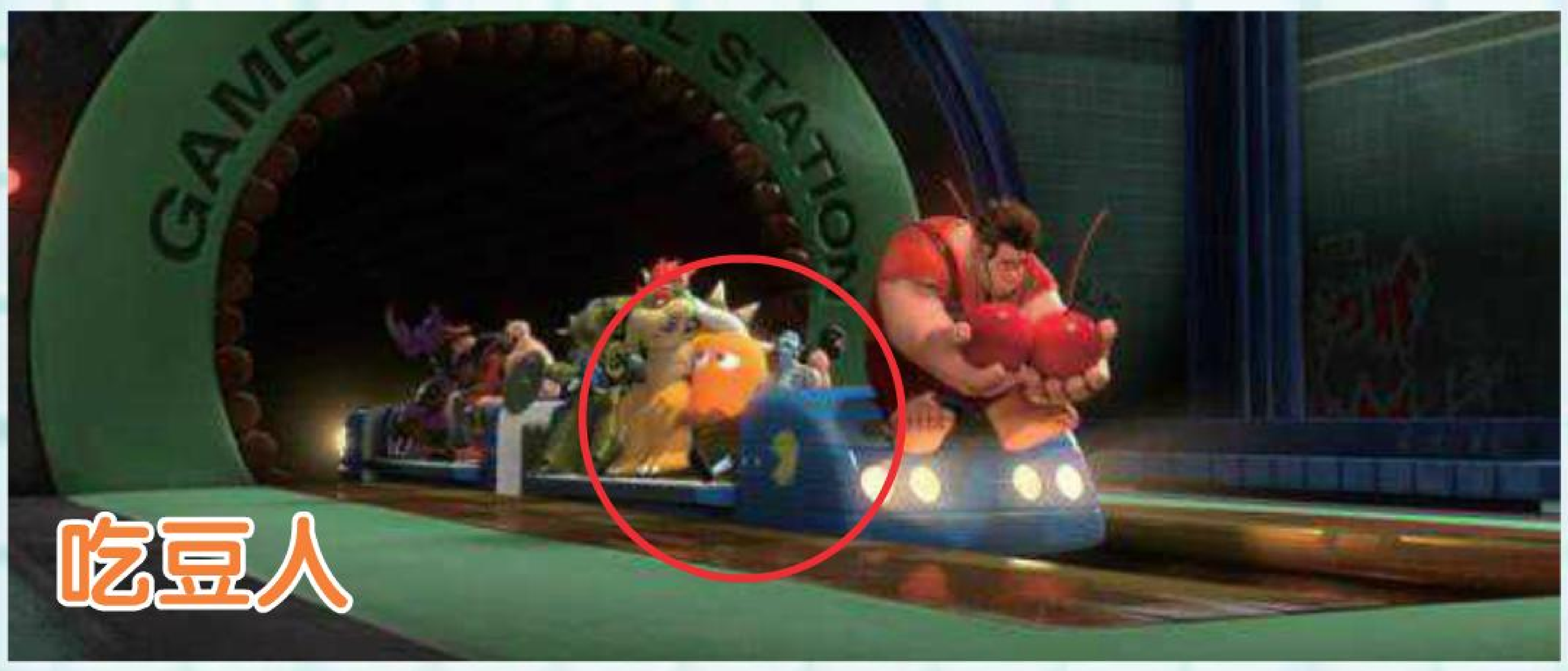
春丽

她的身影在游戏中心车站的剧照中出现过，非常有中国风的服装在一堆游戏角色中仍然显得独一无二，不过令人好奇的是，跟她走在一起的竟然是桑吉尔夫，莫非在游戏之外，春丽和老桑竟然暗地里好上了？



青蛙

来自于 Konami 的经典作品《青蛙过河》，在拉尔夫到达游戏中心车站时，被他坏人身分吓跑的游戏角色之一就是青蛙。



吃豆人

虽然预告片中首先登场的并不是吃豆人，但吃豆人还是偷偷地露了一脸，在拉尔夫乘坐列车前往游戏中心车站时，车子上就画着吃豆人的图案，搞笑的是，坐在这个图案隔壁的就是小鬼克莱德。而且在正式版的故事中，吃豆人会在故事的早期就登场，它受邀参加《快手阿修》游戏诞生 30 周年的庆祝派对（当然是游戏里面角色开的派对），当场发挥自己大嘴能吃的天赋，把派对上的小吃几乎吃了个一干二净。



其他三只小鬼

尽管有台词的似乎只有克莱德，不过在游戏中心车站里，其他三只不同颜色的小鬼也登场了。



酒保

来自于经典的传酒游戏《Tapper》，里面的酒保大叔样子看上去跟马里奥还有几分相似。



制作流程欣赏



"WRECK-IT RALPH" Progression Image: 1 of 5 - STORYBOARD. ©2012 Disney. All Rights Reserved.



"WRECK-IT RALPH" Progression Image: 2 of 5 - LAYOUT. ©2012 Disney. All Rights Reserved.



"WRECK-IT RALPH" Progression Image: 3 of 5 - ANIMATION. ©2012 Disney. All Rights Reserved.

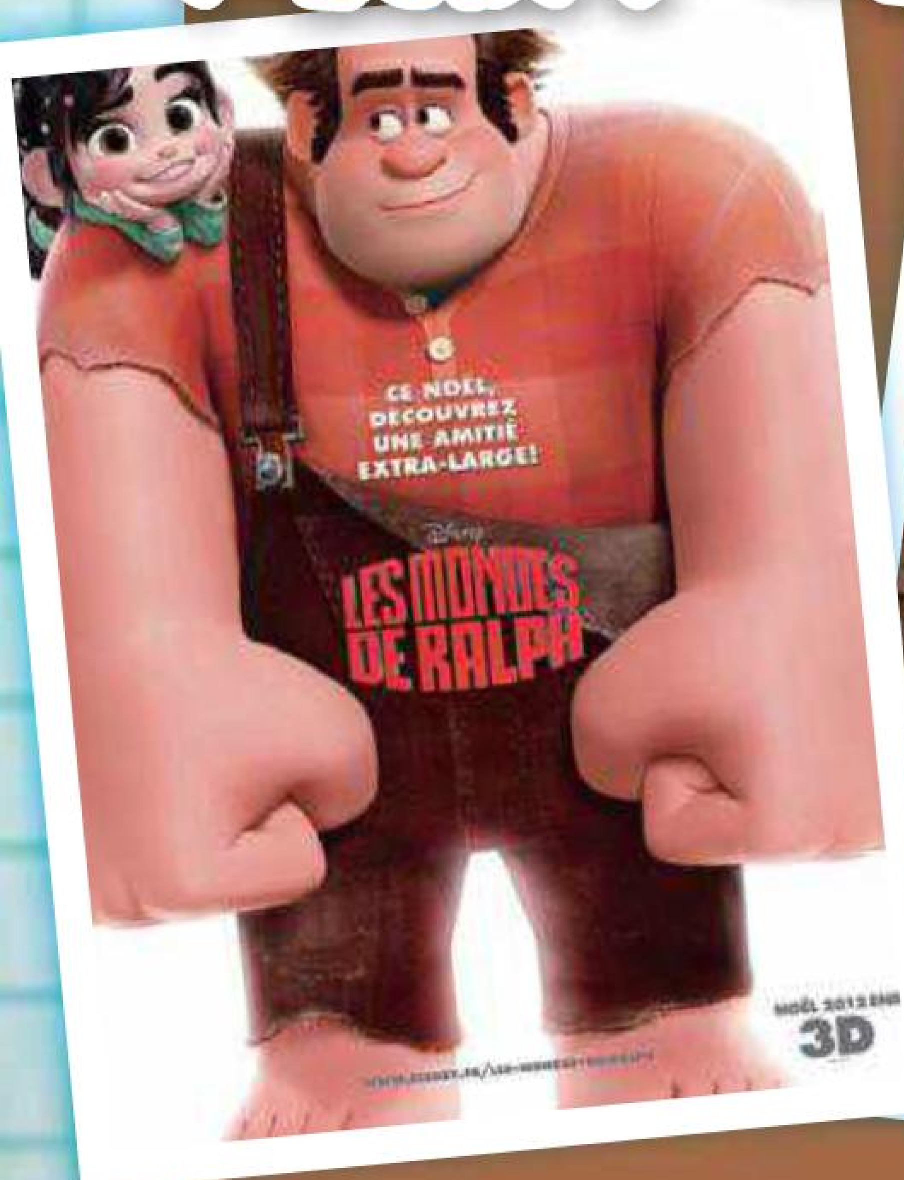


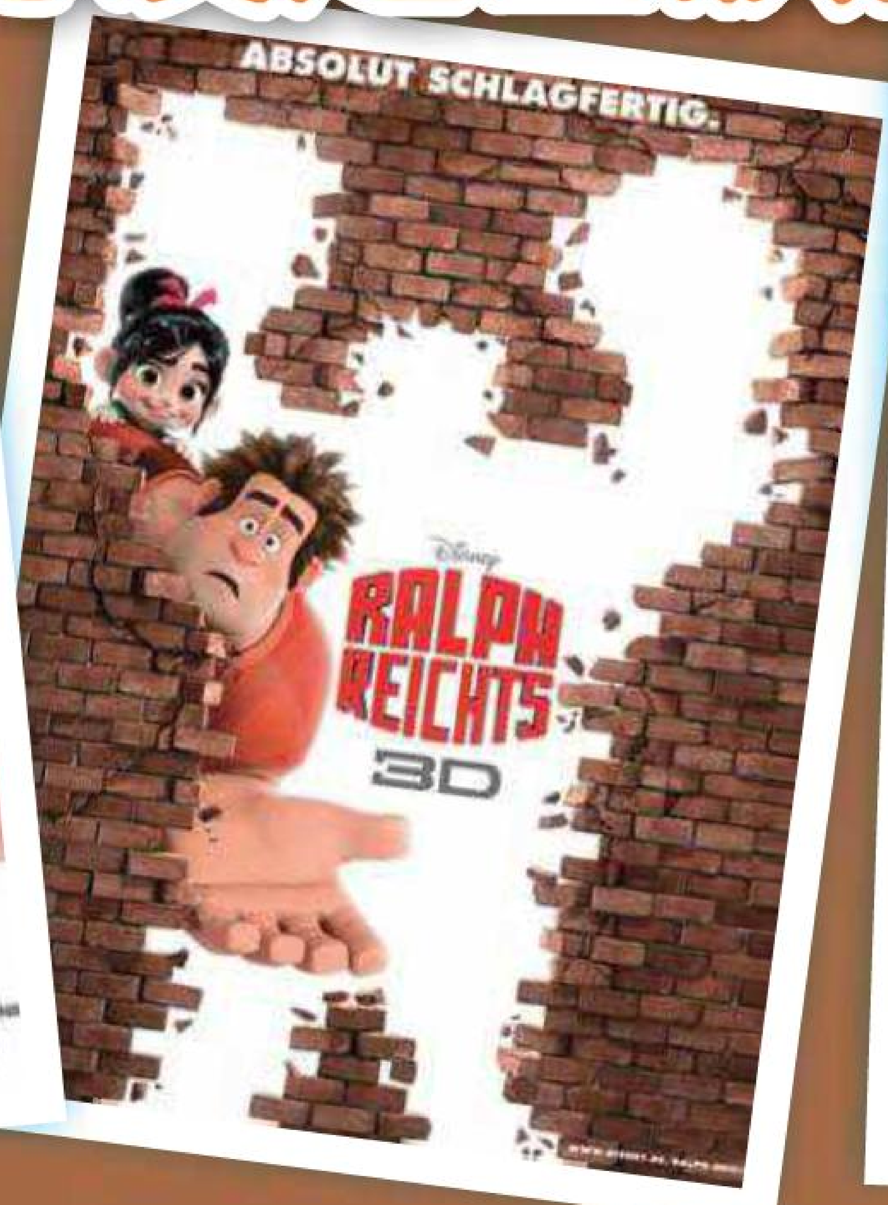
"WRECK-IT RALPH" Progression Image: 4 of 5 - EFFECTS. ©2012 Disney. All Rights Reserved.



"WRECK-IT RALPH" Progression Image: 5 of 5 - LIGHTING. ©2012 Disney. All Rights Reserved.

海报、与设定图欣赏





▲先行国际版海报，两种海报各有两个版本，不同版本中拉尔夫的表情会有变化，因为版面限制，只放出两种海报的各一个版本。



▲正式国际版海报，主要角色一网打尽。



▲看似和国际版非常相似，但因为考虑到春丽在亚洲玩家当中的认知度，特意把她添加到了海报当中，替换掉了她在动画中的绯闻男友（误）老桑，足以看出迪士尼对亚洲地区的观众也是诚意十足。



▲拉尔夫的设定发展图，一开始他被定为一个暴躁的怪物，但最终被定稿为一个身体比较有点头重脚轻的大块头。



▲云妮的各种发型设定，随着人物表情和发型的变化，一样身材的小丫头给人的感觉也截然不同。



▲《快手阿修》游戏世界中的模样，悬浮在空中的是游戏机的屏幕，玩家从外部窥探时便只能看到点阵构成的画面。



昔日楚楚可怜小女孩
今日英姿飒爽女特工

身负生化诅咒，仍然勇往直前
穿梭兰祥乱巷，追寻危机真相

曾经英雄已迟暮
未来勇者伴身旁

新一代女战士
已迎来成熟时

- 名称：雪莉
- 作者：林家俊
- 软件：PhotoshopCS5
- 用时：30小时

多边共享



魔法与科学的群奏活剧

多边宝箱

铃 提供

有不少FANS都从未放弃过等待《某科学的超电磁炮》出新，不过等待的过程总是难熬的，不如先看看《魔法与科学的群奏活剧》PSP限定版的相关信息来解解馋好了。

《某科学的超电磁炮》本来是《魔法禁书目录》的外传作品，不过很显然两部作品的发展方向并不一致，FANS的胃口也有点不一样，因此并不是所有人对两部作品都非常了解的。本作是《目录》与《电磁炮》交织成的新篇，分为魔术（表）、魔术（里）、科学（表）、科学（里）四个篇章来进行，只要对两款作品中其中一款比较感兴趣的人都可以试着了解一下。

本作的初回限定版包含了丰富内容，除了游戏光盘外，还有四款人物的Q版粘土和底座，其中两位是大家熟悉的御坂美琴和目录妹子，另外两位则是游戏原创的角色。既然送了这么多粘土，那肯定得有地方放，于是初回限定版还赠送了主题收纳盒，考虑得多周到啊。本作定于2013年2月21日发售，通常版价格6280日元，限定版价格9980日元。



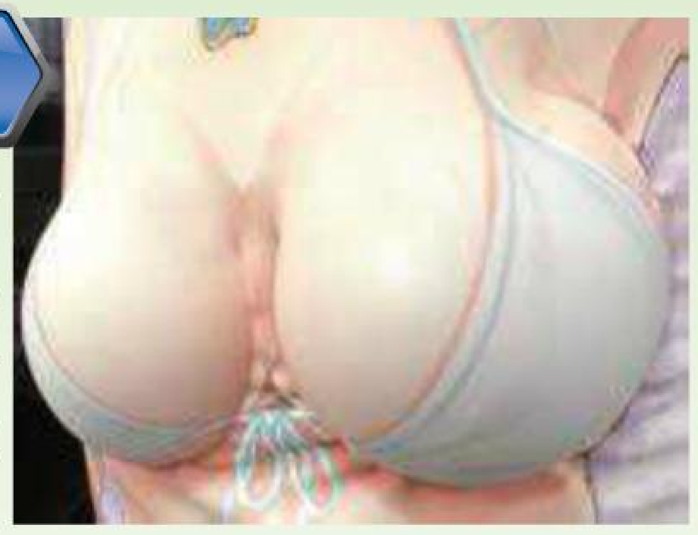




索尼子“邪恶”立体抱枕

多边宝箱

九兵卫 提供



对于二次元的阿宅们来说，抱枕始终是一种邪恶的周边，这主要和抱枕上尺度较大的二次元美少女图案有关，各种充满诱惑的姿势让人浮想联翩，不过当大家对这些感到习惯之后，普通的抱枕也就不再那么邪恶，于是聪明的动漫周边厂商想出了更加邪恶的点子……



这款索尼子的抱枕乍看和普通抱枕并无大异，但“立体”的名号让人很快会注意到抱枕的图案的胸部位置——没错，这款所谓立体抱枕的最大特点就是还原了索尼子的胸部，抱枕上的相应位置竟然模仿胸部的形状多出两块软绵绵的东西！

虽然这款周边的信息上介绍道顾客可以通过立体的胸部缓解平时工作与生活中的疲劳，但如此令人喷鼻血的设计很难让人不联想到一些邪恶的使用方法，而在普通人的眼里，拥有这样一款抱枕的人，恐怕是真的彻底没救了吧。（笑）

展现未来的4K体验会

多边趣闻

纱迦 提供



山内一典领导的Polyphony Digital从来都很热心于展现未来科技，早在2008年山内一典就曾为公众展示于4倍于HD解析度的《GT赛车5序章版》，不过当时人们最关注的还是《GT赛车5》游戏本身，所以没有引起什么轰动。如今4年时间过去了，下一代主机很快就要于大家见面了，于是山内一典再次向公众展示了4K的魅力。

所谓4K，是指4096×2160的解析度，这个数字正好是1080p的4倍。整个10月，人们可以在东京的OPUS Communication Zone举办的4K体验会上抢先感受这一标准。当然目前的PS3是不可能支持这个解析度的，在4K体验会上4K版《GT赛车5》是用4台PS3并联完成即时演算的。从实际体验过的人的反应来看，虽然画面上会不时出现一些贴图错误，但前所未有的超高清画面足以将观众震得目瞪口呆。

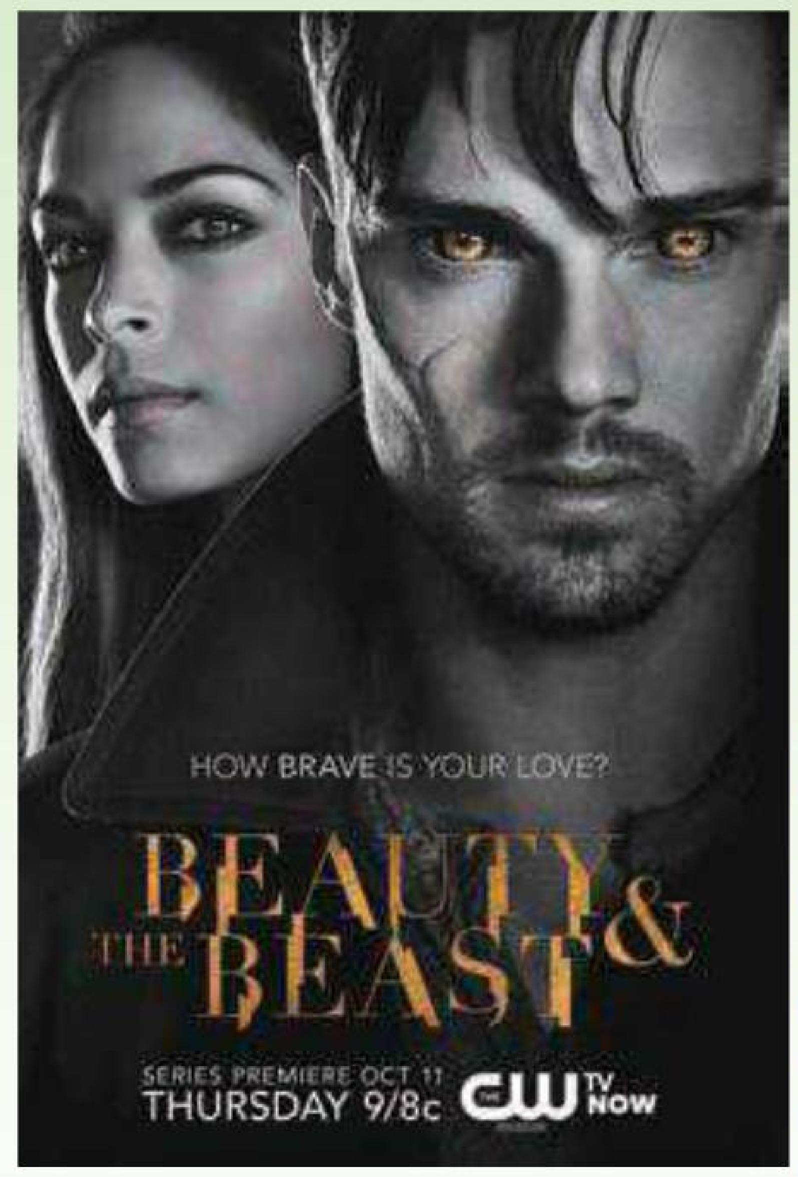
据称PS4将支持4K解析度，不过以目前的情况来看，普通消费者恐怕还是很难接受这一高标准。而由此带来的开发成本上升等问题也是可以想象的，所以演示归演示，我们玩到这种级别画面的游戏的那一天恐怕还早呢！

《侠胆雄狮》——新编美女与野兽

多边影视

稀饭 提供





关于《侠胆雄狮》，有两个需要普及的基本知识。第一个是它的创意的确来自于家传户晓的童话故事《美女与野兽》，这点从两者的英文原名都是《Beauty and the Beast》就可以看出来。第二个则是这部美剧并非是原创，而是新版，其原型是 1987 年大受欢迎的同名电视剧，而在当时，该剧的编剧之一就是凭着《冰与火之歌》闻名的乔治·R·R·马丁。如今，这部新剧落到了以青春偶像剧主打的 CW 电视台手上，故事风格自然也发生了剧变，尽管男主角仍然叫文森特（Vincent），女主角也仍然是凯瑟琳（Catherine），但前者不再是一位有着贵族身分的兽人，而是受过生物改造的士兵，后者也不再是一位一般意义上的淑女，而是一位英姿飒爽的女警探。

既然女主角是警探，那本剧的基调也随之而定型为了探案程序剧，虽然新意不足，至少够稳固。在这个基础上，本剧还按照 CW 台的特色加入了一些照顾青春偶像剧观众的设定，例如男主角不再会一直维持在野兽状态，只有在他暴发力量时才会变身。女主角的母亲当年也和文森特的基因改造有所关联，最后因此惨遭杀害，于是在故事中有一个更大的阴谋作为暗线与主线并行发展。这都是 CW 旗下的偶像剧中常用的模式，它们能否在新版《侠胆雄狮》上产生新的化学作用，目前还有待考验，但起码扮演女主角的 Kristin Kreuk 和扮演男主角的 Jay Ryan 看起来还是很有情侣相的，相信光是冲着这一点就足以令许多观众感到满意了。

《小圆》剧场版天价胶卷108万成交！

多边趣闻

宇宙人 提供

在众多动画周边里面，胶卷无疑是近年来最受死宅们争夺炒作的东西。通常一部动画会在蓝光或者剧场版所附带的周边中，随机赠送剧中某几帧的胶卷。因为具体取得哪几帧完全随机，所以一些经典镜头的胶卷就会容易被人争夺。其中比较广为人知的有《凉宫春日的消失》中“长门的锁骨”35 万日元，《魔法少女奈叶》剧场版中“菲特的笑容”53 万等。不顾这些令人汗颜的记录被最近上映的《魔法少女小圆 剧场版》所打破。

这张两位女主角挨在一起的胶卷，其所有者最初只以 1000 日元起价，但是经过无数人的轮番抢夺，剩余 3 天时价格已经突破了 60 万日元，并最终以 108 万日元的天价成交！除此之外，还有一些经典场面，诸如杏子的祈祷，学姐被“挂”起来等胶卷都相继突破了 6 位数。我只能说这些“圆厨”们的“爱”已经疯狂到难以想象的地步了。


商品の情報

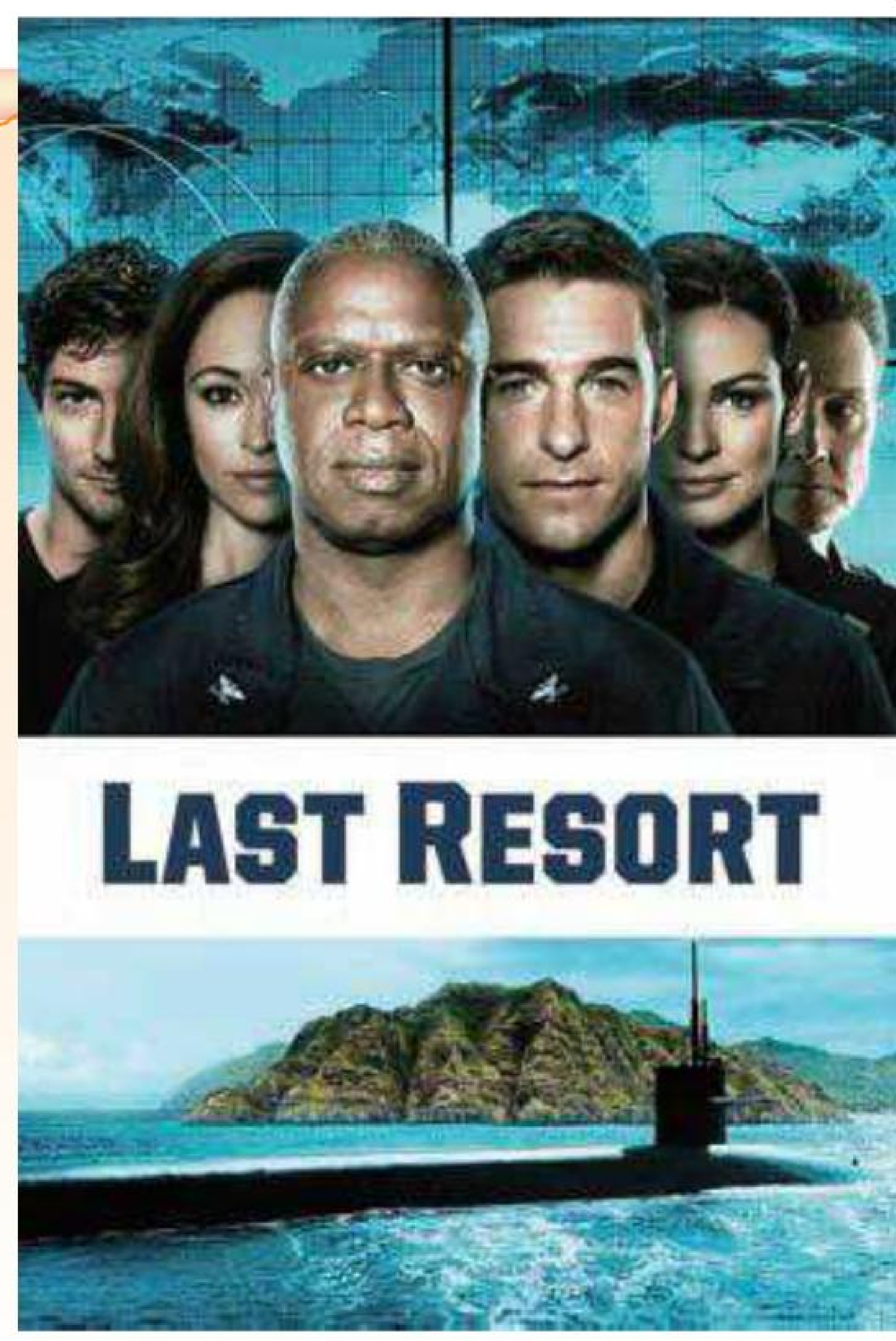
現在の価格	： 1,080,001 円
残り時間	： 終了（詳細な残り時間）
入札件数	： 251（入札履歴）



破釜沉舟

多边影视

华尔兹 提供

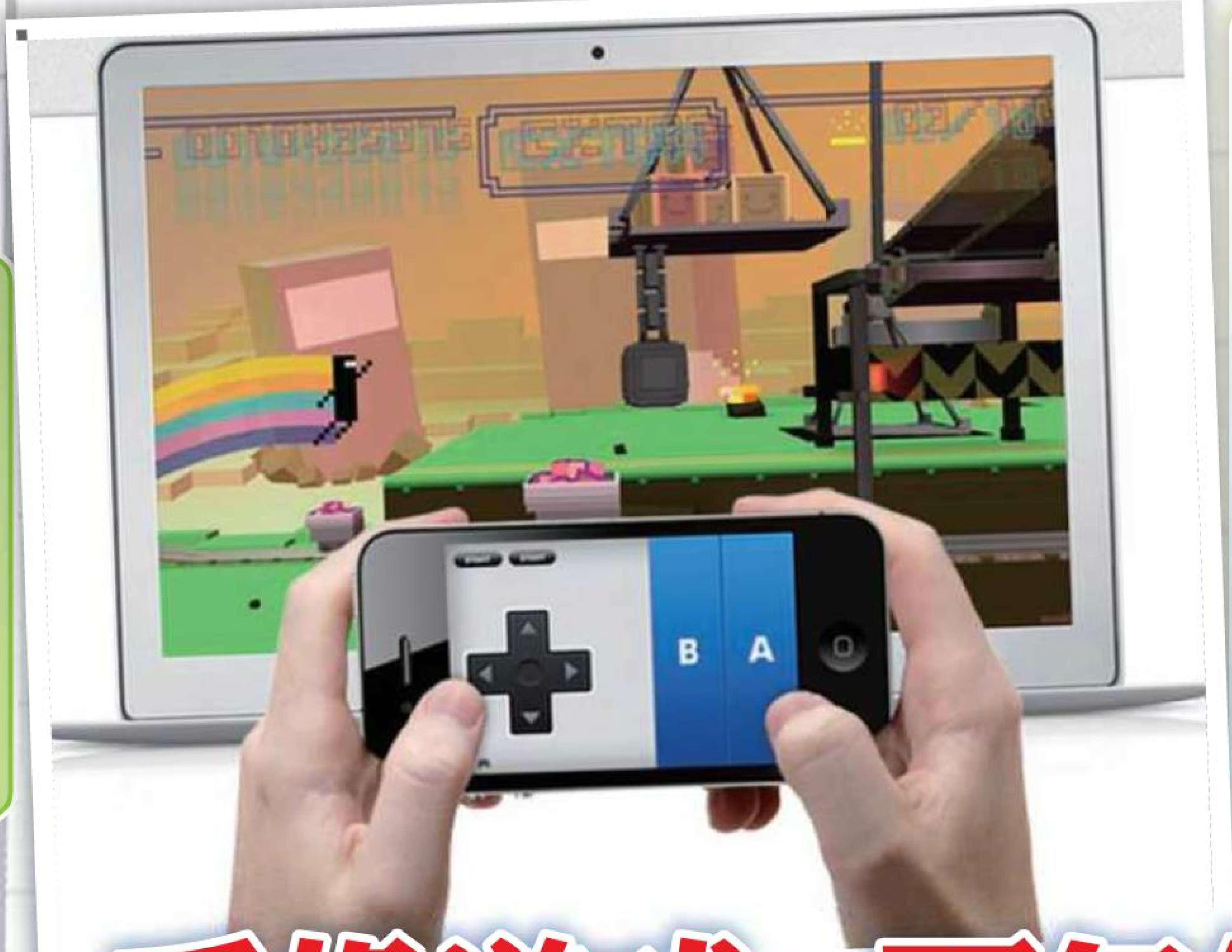


这应该是目前为止新剧中最让我看得过瘾的美剧了，不枉我在之前杂志中秋季档美剧介绍中的力推。该剧用一句话来形容就是用电影的制作成本和手法来拍一部美剧，光凭这一点看点就足以保障。本剧由《盾牌》（The Shield）制片人 Shawn Ryan 打造，艾美奖得主 Andre Braugher 将主演指挥官 Marcus Chaplin 上校，其他演员中也不乏熟悉的身影，颇具看点。

除了出色的特效和演员阵容外，剧情也足够精彩。故事讲述了近未来时期，一艘航母因为无法接受上级的无理攻击指示而拒绝命令，被美国政府视为叛变，并遭到了自己人的袭击。他们不得已退避到一座岛上，潜艇上有足以毁灭任何事物的装备，比如 24 枚核弹。在这里他们到底该如何保护自己洗清罪名与家人团聚？看似和谐的舰队本身其实暗藏玄机，每个人都心怀鬼胎，几名士兵将何去何从，政府的阴谋到底为何都是本剧最大的看点之一。

不禁感叹如今美剧的制作成本以及效果已经越来越棒，配合好的剧本，大量精品层出不穷，美剧与电影之间的差距已经越来越小。该剧不但拥有足够的制作成本，紧凑的情节以及不断的悬念也同样颇具吸引力。越发极端的舰长与副舰长之间的决断关系到人民的安全。该剧今后到底将如何发展，是继续这样对持下去，还是在小岛上发现更大的阴谋？请锁定 ABC 的这部《破釜沉舟》。

手机游戏，对于如今的电视游戏玩家来说绝不陌生，但我们对“手游”真的有一个客观的认识吗？Wii U 即将发售，而其所倡导的“第二屏”概念将会使传统游戏与社交游戏及手机游戏产生神奇的化学作用，因此，我们非常有必要了解一下手机游戏这一领域。从这个角度来看，下面这篇文章真心值得一看！此外，我们的信箱地址：tt@ucg.cn，欢迎投稿！



TGS 2012 落幕后，各大游戏厂商纷纷发展核心品牌的手机游戏业务，成为媒体评论中提到最多的现象之一。在传统玩家的扼腕叹息中，手机游戏却显现出良好的发展势头，更有多名业内人士放话出来，称大型游戏的衰退已成定势，手机与网页游戏才代表了新兴的发展方向。而聚逸等社交厂商的崛起似乎也佐证了这些唱衰传统游戏而这篇文章，还原一个相对真实客观的手游领域。希望能对大家全面了解手机游戏带来一点帮助！



手机游戏：不仅仅如此

市场现状与问题

○类型重复 内容单一

手机游戏看似花样繁多，但真正能令玩家产生兴致的作品凤毛麟角。而且如今山寨现象也愈演愈烈，并形成一种大趋势。如果说在手机游戏发展早期，山寨现象只限于将《水果忍者》变成《蔬菜忍者》，将《植物大战僵尸》变成《钉子户大战拆迁队》，那么现今手游市场已基本形成了三种固定的类型套路——塔防、跑酷、三消（三点或多点，以连接相加的形式逆向消除）。而与此相对，其他也非常适合在智能手机等便携平台上推出的游戏类型却非常少。笔者的父亲是一位《任天狗》深度中毒者，同时也是“果粉”，他想让我帮着找一款 iOS 平台上的宠物养成游戏，但拥有庞大游戏数目的 App Store 中竟然鲜有这种类型的游戏。而同样很适合于手机平台的文字冒险游戏，除了一些移植自掌机平台的作品外，优秀的手游原创作品也比较罕见，尽管许多玩家对在手机平台进行文字冒险游戏都十分期待。

手游厂商无视玩家需求并频繁推出内容雷同的游戏，原因其实很简单——省钱！

手机游戏的成本概念和传统游戏完全不同，在家用机和掌机平台上成本低廉的宠物养成或文字冒险游戏，在手游领域属于开发成本较高的类型。而且，这些成本在比重上来说主要集中在企划环节，特别是对文字冒险游戏来说尤为如此，而作为手机游戏开发主导力量的小型工作室，最不愿意付钱的就是企划环节——企划成本具有难以估算、投入产出比偏低等特点。可以说，正是现实利益导致了手游领域的悲催现状。当然，我们也应当看到，即使是在传统游戏平台，特定阶段某些类型游戏占主导地位的状况也屡见不鲜的。但是，这种现象带来的直接后果就是恶性竞争。无数的商战案例告诉我们，产品同质化过于严重的市场其实是最浪费资源的，当前的手游市场便是如此。尽管从单个开发商的角度来看，“山寨”节约了企划成本，但实际上整个行业为此付出的代价只多不少。在少数精品游戏获得极大成功的同时，海量的雷同之作无人问津，而这现象的背后，便是开发资源的极大浪费。

○表面繁荣 质量堪忧

低廉的开发成本吸引了大量游戏开发者进驻手机游戏领域，而这带来的是表面繁荣的市场局面。每一个开发者都期盼着打造出一飞冲天的成功作品以实现奇迹。我们不时听到有天才低龄手游开发者出现，而这也是“手游神话”的典型模式。但事实上，大批游戏开发者进驻对于整个市场来说并不一定是利好消息。相反，缺乏正统培训的业余开发者的大量涌入正是导致手机游戏山寨成风局面的重要原因之一。

在这个游戏素质普遍不高的领域里，很难想象会有厂商拿出十足的诚意推出优秀作品。毕竟，只需稍加用心，就完全可以成为其中的佼佼者了。SE 在 iOS 平台连续推出多款原创角色扮演游戏，平心而论，素质仅相当于传统平台的二三线作品，但是依然饱受赞誉，其中《混沌之戒 II》甚至被誉为 iOS 最强 RPG。



○平台独特 移植困难

手机游戏面临的另外一个问题是移植困难。当我们观察 PSV 与 Wii U 的游戏阵容时，不难发现，对于传统游戏平台，当缺乏有力的游戏阵容时，从旧有平台移植作品以缓解窘境是很常见的手段。但是，这种方法对手机游戏来说并不那么适用。原因如下：

首先，手机触屏的操作方式与传统游戏平台天然不合。即使增加了虚拟摇杆，大多数情况下也难以解决这一问题。其次，移植游戏在手机平台上的水土不服从某种程度上来说是设计理念的问题——当一款作品需要连续花费大量时间进行游戏，很难想象它会在手机平台上流行起来。此外，手机移植游戏还会面临两难困境。一方面，由于怀旧情绪而被吸引的传统玩家会很快发现自己难以适应手机的别扭操作；另一方面，惯于通过手机进行游戏的玩家根本不会注意 App Store 上那些售价很贵、与自己平时喜爱的游戏看上去很不一样的游戏。



■《街霸 IV》的移植效果不尽如人意。

○独立游戏 难成大器

独立游戏的改编或移植版本也是手机游戏的一个重要组成部分，许多经典独立游戏都已有了 iOS 版本。而这一现象的出现并不奇怪，事实上，手游的风靡与低廉的开发成本不无关系，这与独立游戏的开发某种程度上极为相像。不过，独立游戏的改编作品在手游领域中的实际市场份额并不算多。比起其他手机移植作品，独立游戏面临更多问题。

首先，它们偏重艺术性而非商业化，这种艺术感吓走了许多消费者。一直以来，独立游戏饱受批判，某些作品甚至就直接以追求晦涩难懂为首要目的，全然不顾玩家的感受。游戏制作者企图打败玩家，而不是制作一款玩家能够将其打败的游戏。有时开发者只是单纯地为了传达某种概念，带有明显的实验性质。这样的游戏，直接放到手机上，基本上是不会引起什么市场反响的。

另外，在其他平台上，独立游戏有不少是免费发放的（鉴于 PC 平台无法遏制的盗版现象，它们有时候可能只是被迫如此）如此一来，原本能够免费进行的游戏如今标价显示在 App Store 中，鲜有问津也就不足为奇了。且不论手机平台，3DS 版《洞窟物语》就因此受到批评，尽管这是一款佳作，而且主创为移植做出了很大努力。曾经的免费游戏进入正式销售渠道之后必须付出一定费用才能进行游戏，消费者通常难以接受这种改变。

本栏目文章仅代表作者个人观点。

新方向与可能性

以上列举了手游领域的一些乱象，但尽管如此，智能手机平台依旧是一个令人振奋的游戏设备。它比掌机更加便携，能够侵占至你生活中的每一秒，结合侧重点完全不同的操作形式，手游为游戏带来了新的可能性。

○细分市场 独占商机

在 2011 年度的 GDC China 中，Capy Games 总裁 Nathan Vella 提出，细分市场，仅锁定 10%iOS 目标用户可能带来更大收益。这并不仅仅是一个观念，该公司发行的《Swordand Sworcery EP》已经大获成功，在 6 个月的发行时间内几乎以全价售出了 30 万份。Vella 称，iOS 游戏领域，尤其是那些取得巨大成功的 iOS 游戏，它们向人们灌输了一种必须面向所有用户开发游戏的思想。他认为这是一种严重的误导，如果锁定所有用户，最终只会在所有用户面前吃力不讨好。游戏如果不瞄准特定群体，就相当于根本没有用户定位。这就像是买彩票，而中奖的几率微乎其微。正如前文所说，类型游戏充斥市场，而玩家真正需要的游戏却不见踪影。手机游戏市场并非没有机会，而是开发者仅仅关注了已经被挖掘出的机会——引爆话题之作《扩散性百万亚瑟王》吸引超过 300 万玩家参与其中，音乐游戏《乐动魔方》至今鲜有竞争对手，都是这一论点的佐证。

之所以要细分市场，原因还在于手机玩家的成长。这是一个经常被忽略的问题，我们总认为休闲玩家就是休闲玩家。的确，他们并不需要复杂华丽的世界，但是当他们在《愤怒的小鸟》和《水果忍者》中度过了一段游戏时光后，他们也会期待来点新鲜刺激。而且他们对游戏的渴望或许并不亚于经常以核心玩家自居的我们。休闲玩家与那些至今还未成为玩家的人中也蕴含着巨大的游戏能量，如果厂商能够有针对性地推出优质的作品，他们可能会玩得比任何人都疯狂。否则，假如目前这种不断重复的游戏体验持续下去，某一天他们可能默然将手机丢到一边，转为其他消遣。

另外，对于核心玩家来说，眼下最为不屑的游戏类型恐怕即是手机游戏了。但是他们并不会拒绝通过在手机这个平台进行一些与游戏相关的活动（比如那些为主机游戏服务的社交应用等）。而且，假如某些手游能够给他们带来足够的挑战——如果在手机上也能够体验互相厮杀与搏击的乐趣，如果手机游戏提供的博弈深度也能够令他们的大脑进行一次提神保健——相信他们不会拒绝在周末疯狂游戏之前先在地铁上做做热身。

○间断沉浸 联动游戏

手机游戏已经切实改变的是游戏的沉浸体验。以往我们用来衡量一款游戏是否物有所值，除了好玩之外，游戏时间是一个重要的评判标准。几天前笔者在微博上发起相关讨论，很多玩家明确表示只买能玩 50 小时以上的游戏。但是，手机游戏的游戏时间是难以计算的，因为它提供的是间断沉浸。我们很难确知自己究竟在《Tiny Tower》里花费了多长时间，因为我们似乎从未离开。我们的确曾退出游戏，但是那些不断弹出的游戏里正在发生的故事都与我们的建设有关。时不时地（比如开会无聊的间隙）我们会回到那个由我们自己打造的小小世界中去，哪怕只是看一看。



■《游戏发展国》，一款非常适合于核心玩家的手机游戏。



■一旦由 Wii U 引领的“第二屏”概念成为主流，手游和主机游戏的联动将会进入全新阶段。

任天堂曾利用《动物之森》、《任天狗》等游戏大开实时游戏之先河，但是由于平台所限，其影响与改变并未深入至斯。如今，Wii U 引领的“第二屏”概念兴起让游戏沉浸可能有进一步发展。玩家们开始畅想游戏的新玩法，比如在一款游戏中，我们可以利用平时的零碎时间进行作品中的休闲小游戏，而到了有大段可自由支配时间的周末，我们可以尽情地与 BOSS 展开周旋。这无疑将开辟一条手机游戏与传统游戏、休闲玩家与核心玩家的联动之路。

当《怪物猎人》推出衍生作品《暖洋洋的猫猫村》时，我曾想象后者能够输送素材给前者，以致男耕女织的现象再次发生。但是，由于游戏平衡设计等原因，这种深层联动并没有真正发生。但是，如果这并不是两个不同的游戏，而只是一个，游戏平衡就不会由于联动而打断。平时，玩家可以使用“第二屏”无限刷刷——顺便说一句，这样日厂也就可以继续发挥他们最喜爱的刷刷设计而不用担心遭人诟病——完成具有休闲性质的小型任务，而在这个过程中积累的素材则可以在玩家对战 BOSS 时派上用场。

“第二屏”能够带来的另一改变是玩家之间的异步分工合作。这种合作形式其实也是任天堂首先提出的概念。在《超级马里奥银河》中，2P 可以操纵光标协助 1P 收集星星、金币并且固定敌人。虽然听起来很傻，但是这可以使不碰游戏的老妈参与到你最喜爱的冒险之中，并且获得一定的成就感。在不断放出的 Wii U 消息中，我们看到，经典平台动作游戏如《新超级马里奥兄弟 U》与 Wii U 版《雷曼 传奇》也将采取类似的设计思路。手持 Wii U 控制器的玩家将协助其他玩家搭建平台、消除敌人，从而获得与以往不一样的合作乐趣。你也许会发现，虽然老妈在动作游戏中的表现并不是特别理想，但她却在做家务的间隙为你收集到了足够的素材，你可以用它们来打造一把强力的武器。解决掉敌人之后，难道你不想给老妈一个久违的拥抱，并且告诉她，她真的太棒了吗？

○自然操作 巧妙移植

作为习惯了传统平台的玩家，我们不习惯使用手机来进行游戏，我们想方设法将手机变成一台真正的游戏机。为此，虚拟摇杆是不够的，我们还有各种外设：可以提供摇杆效果的手机皮套，甚至是一个真正的可以连接手机端的手柄。在这之后，我们是不是要厌恶它不够大的屏幕？我们忘记了，它只是一部手机，而我们爱它也是因为如此。触屏操作应该引领游戏设计的潮流，利用这一方式为我们带来全新游戏体验，而不是为了适应中古游戏而进行复辟运动。我们之所以抱怨，那只是因为大脑的惰性没有跟上技术的发展而已。而且，前文已经提到过，手机游戏的触屏操作、重力感应与体感极其相似，以至于我不时认为这种人机交互方式的殊途同归并非偶然，因为从某种程度上来说，它的确并非偶然，而是强调自然的人机交互设计观念所致。而这也为手机游戏的发展乃至“第二屏”的应用提供了一种新的可能性。《水果忍者》在开发初期想来并没有移植 Kinect 的计划，但是当它实现之后，我们才发现竟然如此自然。换句话说，操作的相似将大大降低手机游戏与体感游戏相互移植在设计层面的难度。尽管两者目前都缺乏真正强大的游戏阵容，但是能够互相移植或许可以缓解这一问题。这一事实也将使得即使玩家投身第二屏操作，也不会使原有的体感游戏变味太多，从而减少游戏切换过程中的不流畅体验。

○大作衍生 拓展市场

至于手机游戏移植困难的另一种解决方案，TGS 2012 上公布的诸多游戏已经给出了答案——运用核心品牌与手机游戏设计方法打造衍生作品。在手机游戏流行之前，衍生作品已经是游戏厂商惯用的榨取产品剩余价值的手法。这一方法具有多个显而易见的好处。首先是解决了单纯移植的弊病，使得游戏作品更加适宜于手机平台；其次，有助于拉拢系列玩家；第三，对于将现有核心品牌推广至休闲玩家也有一定帮助。

长远来看，优秀的衍生作品或许还有助于填补核心与休闲玩家之间的鸿沟。但是，这一做法的破坏性也不容忽视：一旦成本低廉的衍生作品成功进驻手机平台，尝到了甜头的制作厂商很难放弃这一块诱人的蛋糕，但是玩家需要的是大作而不仅仅是休闲作品，过分榨取产品剩余价值将使开发商失去粉丝的信任。不过，这仍旧比单纯缺乏诚意的移植之作值得称道——比起在手机上玩到正统“《潜龙谍影》系列”作品这种不切合实际的期待，可能《潜龙谍影 社交行动》更能够在达成怀旧愿望的同时获得新的游戏乐趣吧！

回顾往昔，手机游戏目前存在的许多问题在游戏产业发展的过程中都曾经出现过。当制作成本低廉的手机游戏兴起时，我们很难不联想到早期 FC 游戏。因为它们看上去太像了！游戏发展是螺旋式上升的，曾经的失败案例直到今天依旧具有警示意义。手机平台山寨迭出很容易让人联想起当年的“Atari Shock”。当时游戏制作也如今日的手机游戏一样，是一本万利的事情。淘金者蜂拥而至，企图在这个看似繁花似锦的产业中分得一杯羹。但劣质游戏大量充斥市场的局面，最终结果是整个市场的崩溃，盛极一时的 Atari 公司也随之倒闭。随后的多年里，在美国，游戏业成为一种可怕的诅咒，即使在日本获得成功的任天堂也保持谨小慎微的状态，试探性质进入美国市场。多年后的今天，我们需要谨记的是：人们从来不缺乏对于游戏的热情，但只有真正的创意才能打动他们。 **[文：阳光成员9节菖蒲]**

风林火山VS

主持人 咖蓝

《罪恶装备 XX Λ CORE PLUS》开卖，升级版随后而至！

随着“《罪恶装备》系列”的街机最新版本《罪恶装备 XX Λ CORE PLUS R》的开始运营，“《罪恶装备》系列”的战火也再次被点燃，而相信读者在拿到本期杂志后，PSN 以及 Xbox LIVE 都已放出了本作的下载，作为下载游戏的本作是以 2008 年同名 PS2 游戏作为蓝本移植到 PS3/X360，并在原作的基础上增加各种新要素，其中最引人注目的要素莫过于追加网络对战模式。另外，虽然本作的初期版本内容与 PS2 版《罪恶装备 XX Λ CORE PLUS》基本相同，但日后将会通过补丁更新的方式升级到与街机一致的《罪恶装备 XX Λ CORE PLUS R》，因此大可不必担心花钱玩旧版的情况。由于街机普及度以及当年硬件网络环境的限制，“《罪恶装备》系列”在国内一直没有得到很好的传播，相信此次借新一代主机的东风有望将玩家群扩大，本作的售价为 1200MSP（X360）以及 1500 日元（PSN）。







《罪恶装备 XX Λ CORE PLUS》主题无声摇杆



为纪念《罪恶装备 XX Λ CORE PLUS》下载版的发售，官方还将推出一款对应 PS3 的游戏主题静音摇杆，这款摇杆采用了三和电子的新产品“静音摇杆”以及“静音按键”，使玩家即便在操控摇杆也能像使用手柄一样不发出噪音，目前官方公布的定价为 13980 日元，有兴趣的玩家不妨留意一下。

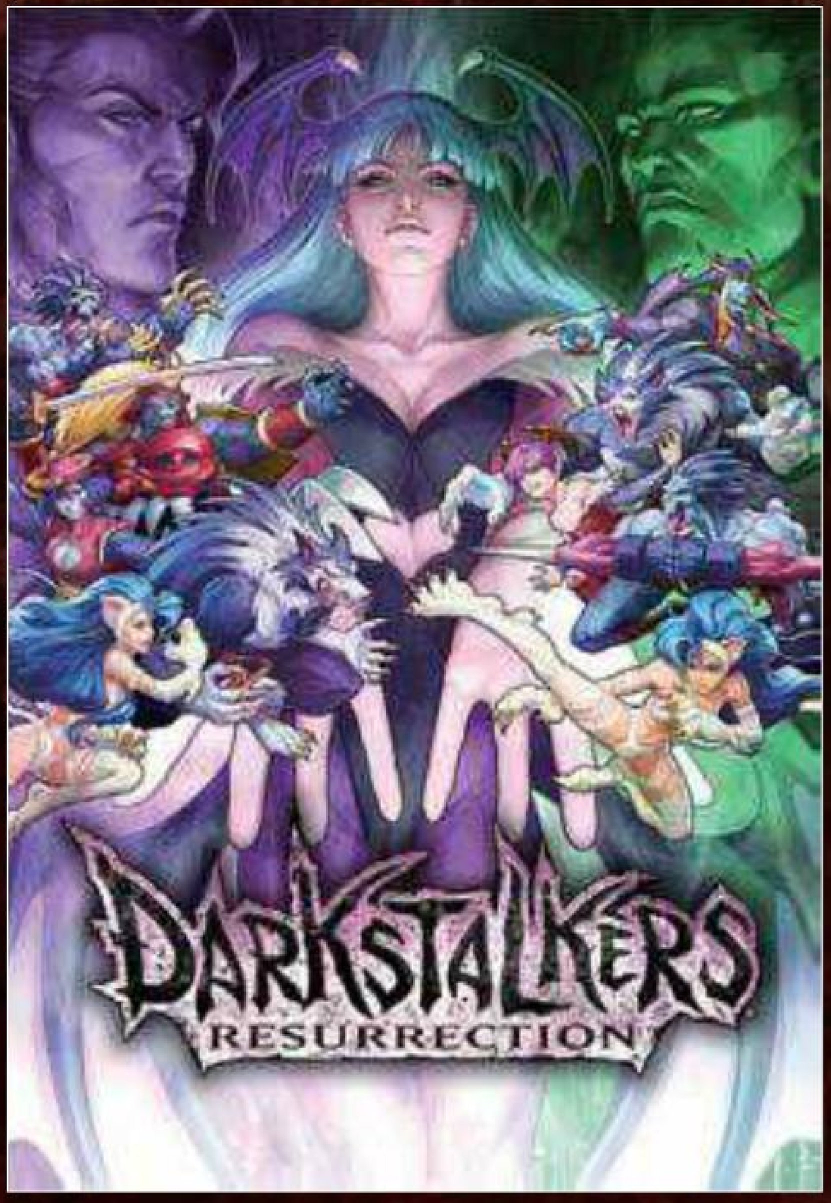
“《恶魔战士》系列”复活，新作复刻齐公开

早在 7 月份于圣地亚哥举办的 Comic-Con 动漫节上，知名制作人小野义德就曾暗示过《恶魔战士》新作的存在，而在本月 11 日于美国纽约开幕的 Comic-Con 2012 动漫节中，小野义德在会内放出了《恶魔战士：不死》（暂定名）的概念宣传片，这呼应了此前的传闻，进一步确认了《恶魔战士》新作的存在，但具体情报还有待官方进一步放出，但单凭新作二字相信就足以让不少老玩家流下时代的眼泪。

另外，会上还公布了将于 2013 年在 PSN 于 Xbox LIVE 上推出《恶魔战士》合集——《恶魔战士：复活》的计划，《恶魔战士：复活》是《恶魔战士 2》与《恶魔战士 3》的高清化合集，除了对应高分辨率显示外，还将追加网络对战模式、挑战模式和奖杯 / 成就等内容，售价预定为 14.99 美元 /1200MSP，大家可以在期待新作前重温经典作品感受系列的独特魅力。







《街头霸王对铁拳 Ver.2013》公布，细节及平衡性大幅调整！

《街头霸王对铁拳》发售至今已半年有余，虽然官方在发售前十分卖力地宣传，但游戏发售后在玩家群中的反响却十分平淡，发售之初更是爆出许多无限连 BUG 让玩家心寒不已，虽然官方迅速正视问题修复了漏洞，并进行了数次平衡性调整，但是玩家群对此似乎有点不买账，导致这个全新的系列持续低迷。让人惊讶的是，近日官方突然宣布了将制作《街头霸王对铁拳 Ver.2013》的消息，与《街头霸王Ⅳ 街机版 Ver.2012》一样，游戏将以免费补丁的形式直接升级，补丁放出的预定时间为 12 月中旬，本次更新改动十分大，下面就为大家介绍部分已知的改动情报。

通投发生速度加快

通常投的发生速度将从 7F 缩短至 5F，由于发生速度加快，除打击以外的投 / 拆投会变得更加重要，攻防节奏也会因此改变。



Boost Combo 换人镜头发动时镜头演出改动

调整后 Boost Combo 换人演出效果将使战斗节奏更加快。



体力恢复速度调整

在调整后，对战中出现 TIME UP 的情况将会减少。



体力槽受损部分颜色改变




体力槽的受损部分将从黄色变为更加容易辨别的红色。

发动宝石后的效果变更




部分已知角色调整 肯：疾风迅雷脚横向移动距离增加，威力上升；一八：EX 风神全发生到攻击判定结束后完全无敌；维嘉：4 蓄 6KKK 追加飞行道具无敌；鲍勃 & 保罗：移动速度增加

铁拳TT2特殊指令大曝光

在之前的攻略中我们只提及了部分角色限定的特殊组合技和 GREAT COMBO，本期借着“风林火山 VS”的机会为大家带来这两项内容的全部内容。需要说明的是由于官方没有给出完全资料，所以目前下表列出的也只是已知的内容，不过相信和官方决定版比起来也不会有太大差别了。下文中，LP 为左拳、LK 为左脚，RP 为右拳，RK 为右脚，WP 为双拳，WK 为双脚。

GREAT COMBO 一览

以下是目前已知的 GREAT COMBO，注意部分 GREAT COMBO（如艾莉莎）不能解除 GEEAT COMBO 相关的奖杯／成就。

妮娜（与安娜组队时）1236 ☆ 1RP+LK（T）→ WP,WK → RP+LK

马歇尔・洛（与保罗组队时）6[RP,LP]（T）→ RP,RP → LP

弗雷斯特・洛（与保罗组队时）6[RP,LP]（T）→ RP,RP → LP

P 杰克（与布莱恩组队时）2WP（T）→ RP

杰克 -6（与布莱恩组队时）2WP（T）→ RP

白头山（与花郎组队时）8WK（T）→ LK,RK,LK → WK

艾莉莎（与凌晓雨 / 美晴组队时）66RK（T）

三岛一八（与三岛仁八组队时）起身 RP（T）→ LP,LP,RP,RP,LP

风间仁（与风间飞鸟组队时）4WP（T）→ RP,LK,WP

风间仁（与恶魔仁组队时）兆候中 WP（T）→ RP8 ~ LK,RP

角色限定的特殊组合投一览

以下为目前已知的角色限定的特殊组合投，其发动方法均为输入投技指令后快速按 TAG 键。文中的狼女是指本作的最终 BOSS：UNKNOWN。她也是 1 代的最终 BOSS，当时身边带着一只狼，因此赢得了这个名字。虽然本作中她不再和狼一起出战，但本文依然沿用这个叫法。

角色	指令	限定搭档
三岛平八	66WP（T）	三岛仁八、风间仁、三岛一八、天使、恶魔仁、熊、熊猫、李超狼、紫罗兰、风间准、风间飞鸟、狼女
三岛平八	236LP+LK（T）	熊
三岛仁八	左投（T）	三岛平八
三岛仁八	66WP（T）	三岛平八、风间仁、三岛一八、天使、恶魔仁、熊、熊猫、风间准、风间飞鸟、狼女、王椋雷、三岛平八、风间仁
三岛一八	66WP（T）	三岛仁八、天使、恶魔仁、熊、熊猫、风间准、风间飞鸟、狼女、李超狼、紫罗兰
风间仁	右投（T）	风间飞鸟
风间仁	9WP（T）	妮娜
风间仁	3LK+RP（T）	花郎、三岛一八、拉斯
恶魔仁	66WP（T）	三岛仁八、三岛平八、三岛一八、天使、熊、熊猫、风间准、风间飞鸟、狼女
天使	66WP（T）	三岛仁八、三岛平八、三岛一八、恶魔仁、熊、熊猫
拉斯	右投（T）	艾莉莎
拉斯	666RP+RK（T）	李超狼、紫罗兰
拉斯	6LK,RP+LK（T）	李超狼、紫罗兰
拉斯	666RP+RK（T）	三岛平八
凌晓雨	3WP（T）	风间飞鸟、莉莉
凌晓雨 / 美晴	6RP+LK（T）	风间仁、熊猫、三岛平八、艾莉莎、王椋雷
斗神	右投（T）	真斗神
德拉贡诺夫	66WP（T）	布莱恩
冯威	3WP（T）	雷武龙
扎菲娜	左投（T）	真斗神
狼女	3WP（T）	风间准
米盖尔	3WP（T）	鲍伯
博士	66WP（T）	艾莉莎
布鲁斯 三岛一八		左投（T）
鲍伯	左投（T）	雷武龙
阿历克斯	右投（T）	罗杰 Jr
安娜	236WP（T）	妮娜
安娜	9WP（T）	三岛一八
妮娜	236WP（T）	安娜
严龙	左投（T）	杰西
严龙	66LP+RK（T）	鲍伯
埃迪	41236WP（T）	克里斯蒂 / 泰格
埃迪	3WP（T）	扎菲娜
克里斯蒂	41236WP（T）	埃迪 / 泰格
克里斯蒂	3WP（T）	扎菲娜
泰格	41236WP（T）	埃迪 / 克里斯蒂
泰格	3WP（T）	扎菲娜

马歇尔・洛	左投（T）	保罗
马歇尔・洛	右投（T）	弗雷斯特・洛
弗雷斯特・洛	左投（T）	保罗
弗雷斯特・洛	右投（T）	马歇尔・洛
P 杰克	左投（T）	杰克 -6
雷文	632146WP（T）	吉光 / 州光
花郎	6RP+LK（T）	史蒂夫、白头山
白头山	6RP+LK（T）	花郎
风间准	左投（T）	风间飞鸟
风间准	3WP（T）	风间仁
米歇尔	右投（T）	杰西
米歇尔	21LP+LK（T）	严龙
王椋雷	3WK（T）	三岛仁八
州光	9WP（T）	吉光
州光	右投（T）	吉光
艾莉莎	左投（T）	杰克 -6
艾莉莎	右投（T）	拉斯
杰克 -6	9WP（T）	艾莉莎、布莱恩
莉莉	3WP（T）	风间飞鸟、雷欧、凌晓雨 / 美晴
史蒂夫	右投（T）	马歇尔・洛
史蒂夫	6WK → WP（T）	罗杰 Jr、阿历克斯
雷武龙	9WP（T）	冯威、雷欧、马歇尔・洛、弗雷斯特・洛
马杜克	641236LP（T）	豹王
马杜克	右投（T）	杰西
马杜克	左投（T）	铁甲豹王
保罗	3LP+LK（T）	史蒂夫、布莱恩
保罗	4LP+RK（T）	马歇尔・洛、弗雷斯特・洛
保罗	66WP（T）	熊
豹王	4WP（T）	铁甲豹王、杰西、冯威
豹王	641236LP（T）	马杜克
铁甲豹王	214WP（T）	豹王
铁甲豹王	左投（T）	杰西
铁甲豹王	右投（T）	熊 / 熊猫
铁甲豹王	6 ☆ 23LP+RK（T）	马杜克
风间飞鸟	4WP（T）	风间准、杰西、莉莉、艾莉莎
雷欧	左投（T）	杰西
雷欧	右投（T）	冯威、莉莉、雷武龙
雷欧	66WP（T）	冯威
熊 / 熊猫	66LP+RK（T）	熊猫 / 熊
熊 / 熊猫	左投（T）	熊猫 / 熊
熊	632146WP（T）	三岛平八
熊猫	632146WP（T）	凌晓雨 / 美晴

读编往来

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：ucg@ucg.cn

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》腾讯微博
http://t.qq.com/ucg2011

插画：木仙



UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

★翻开杂志的发售表，大家就会发现：在未来短短的十多天内，居然有如此之多的大作汇聚一堂，很显然以目前杂志 120 页的篇幅而言是不可能装下这么多大作的详细攻略的。之前已经向读者们征求过制作攻略的游戏，结果不光是那些顶级大作，很多素质出众的游戏都受到了大家的青睐。于是我们的最终决定是：下期杂志将是攻略特刊！顾名思义，下期杂志将采用 176 页的特刊配置，为大家呈现诸多大作的详尽攻略。同时光盘将升级为 HD 版，让大家大饱眼福！请大家于 11 月中旬，锁定 UCG 的 12 月 A 攻略特刊！

★《生化危机 6》热潮依然未退，每天晚上都有不少编辑相约联机，不少人只差一两个成就/奖杯就完美了，但对于生化 FAN 来说光是全成就或白金哪能满足？如今是一部分人挑战佣兵高分，一部分人挑战章节最高评价，还有一部分人纯粹是义务带人兼享受用无限弹灭杀丧尸的快感。如今 Capcom 已经宣布将于 12 月推出 DLC，且看这股热潮还能持续多久。

★因为《跨界计划》和《勇气原点》的推出，导致还未购入 3DS LL 的编辑心痒难耐。技高一筹的纱迦抢先申请做《跨界计划》攻略，获得公用 3DS LL 一台。《勇气原点》也被八重樱以野村哲也铁杆的身分抢走（其实这货和他没关系），其他编辑只好自行解决问题。这其中也不乏一些趁机出手 3DS、准备换新机的投机分子，至于是谁大家可以猜猜（其实没难度啊！）。

Email 对酒当歌：309 期杂志的优点是全方位做出大作《生化 6》的攻略吧，特企也不错，缺点是剧透太多了，特别是在“读编往来”这部分，对于没玩的人是极大的打击，我看到是剧透果断回避了……

这……我以为在杂志上市的时候大家应该都已经通关一遍游戏了……

可是在特企的剧情解密中也有将人物关系一一点明吧？

还没打游戏又不想被剧透的玩家看到“剧情解密”几个字肯定会自动跳过呀，“读编往来”里埋的就是暗雷了，一不小心就会踩中呢。

看来以后读编中再涉及到游戏剧情的话得在最前面写上“剧透慎入”了。要是不能吐槽剧情的话乐趣会减少很多呀！

八老师你简直就是把欢乐建立在别人的痛苦上……

Email 范振航：看了 308 和 309 期杂志附送的光盘，发现八老师的 TGS 之旅基本上每一个场景换一套萝莉装，想好奇的想问一下：1. 您只穿萝莉装吗？ 2. 您 TGS 之旅到底带了几套？ 3. 您开了什么挂从而实现百忙之中换装这一技能的？

鉴于问类似问题的来信很多，我统一回答一下好了 orz。1. 我还是会穿一些普通衣服的，比如睡衣；2.TGS 期间只带了三套洋装而已，本想到日本后再买一套的，但实在没什么空暇时间；3. 一键换装这种技能只要点了技能树就可以学会这种事我才不会随便告诉别人呢～

最后想声明一下，我从大学开始就一直这么穿衣服了，只是单纯喜欢 LOLITA 这种服饰风格而已，不是想博眼球，更不是神马巴拉拉小魔仙，大家千万别误会了。

Email jacob：我预定了PS3版的《刺客信条3》，当然是希望在接下来的几期看到完美的《刺3》攻略了，各位小编加油了。制作要求能像目前309期的《生化危机6》这样很赞啦！完全攻略+剧情解析+奖杯拿法具体解析+全物品收集。

嗯……对这位读者的期待我表示压力很大，《刺客信条Ⅲ》的收集肯定过百啊，以前有羽毛、旗子、数据碎片，还有各种古墓遗迹，还有多人模式，而铃只有一个人啊……不过本人一定会尽力而为的！嗯！

Email 姚健炜：看到游戏厂商与中国的游戏杂志展开合作，我很兴奋，毕竟这证明了游戏厂商越来越重视我们中国大陆玩家了！对我们玩家来说，这是百利而无一害，能有更优秀的游戏进入中国自然是所有玩家所希望看到的。继Capcom，PlayStation等厂商与UCG展开合作后，Konami也能加入进来，这是多么令人激动！我相信，UCG是作出了很大的努力，为此，我想感谢UCG，除了感谢你们为中国游戏玩家提供这样一个游戏的交流平台外，更感谢你们对中国的游戏业作出的贡献！

目前我们已经收到了一些利好消息，在合适的时机就会放出，这里就先卖个关子，过几期自然大家就懂的！

Email 瘪钱包：在308期的TGS特辑中终于看到了真人版的狼来了。除了身材以外，真人和小编的卡通形象简直一模一样啊！相似度破表了啊！完全无愧于在以前杂志中留下的“猥琐的大个子”的形象。要是举办个小编卡通形象的COS大赛，冠军非狼来了莫属啊！

这位同学，认错人了吧，猥琐这个词从来只和金馆长或洛克匹配过，因此“猥琐的大个子”这是从何说起啊，我表示我那颗纯纯的大叔心被这封来信伤害到了，求安慰。

Email 春冬秋：不知道编辑部有没有人玩《勇气原点 飞翔妖精》？我说我快被这游戏玩死了你们信不信？就因为我比基友早玩上几天，他开始玩的时候我已经很强力了，他发现这游戏可以召唤好友来战斗后就拼命使用我的角色！可是！可是！角色每次召唤完之后都必须要我重新上传他才能再次使用，于是经常半夜三点我被电话铃声从睡梦中吵醒，听见他在话筒的另一头冲我大喊：“快快！更新一下你的数据！我这个BOSS打不过！”泥煤啊，大腿不是这么抱的呀！

这才叫不怕神一样的对手，就怕猪一样的队友。

《勇气原点 飞翔妖精》与好友连携的设定原本就有大号带小号的意思，不过大半夜打电话来求助未免也太不拿基友当外人了，我绝对会果断关机的。

宇宙人你说得好听，要是打电话来求助的是你妹子咋办？

那、那必定会提供一个全职业满级的角色供她连携啊！

节操掉一地……咦？八老师为什么在默默地擦眼泪？

55555，只能靠系统给的假账户充好友人数的我撤比西……

Email 塞卡：Wii U快要发售了，不知道编辑部有没有小编打算入首发的呢？听说Wii U会锁区，不知道买什么版本好。小编们有什么建议呢？

主要还是要看你玩什么类型的游戏较多，如果玩日式游戏较多，那肯定还是日版机首选。不过从3DS的情况来看，美版的游戏会相对便宜一些，要是不介意游戏语言问题和游戏版本，美版倒是个不错的选择。至于首发，之前吼得最大声要首发入的宇宙人呢？

先观望，至少也得等八老师买了先吧。

怎么又要我当小白鼠！还有不许提降价！

读编交流

读编往来

编辑微生活

多行不义必……

某天下午，正当大家在紧张赶稿的时候，眼尖的伽蓝（其实是开了小差）突然发现洛克正在鬼鬼祟祟做什么勾当，走过去一看，只见他正在偷拆一个包裹，里面仿佛是某种食物，于是立刻高声报警。瞬间就有一大群人围了上来，洛克见状立刻故作谦虚地举起一袋牛肉干说：“家里寄了点儿牛肉干过来，大家一起来吃吧！”众人回了一声好，于是把包裹剩下来还没拆封的牛肉干一袋袋拿走了，一边瓜分一边还有人说着诸如“洛克你是个好人”、“占恶少便宜的机会可不多见”的话。洛克正欲发火，只见做攻略做到重感冒的八重樱颤颤巍巍地走过来，以缓慢的速度抓了一包牛肉干就走了。洛克正看着仅剩的一包牛肉干发呆，只见八重樱突然以飞快的速度把这一包也拿走了，只剩下“咳咳咳，这牛肉干还挺好吃”的评语在空中飘荡……



言灵杀机

一日众编熬夜加班，大家都颇为辛苦，便都戴起耳机听听音乐调剂一下心情，只有狼来了没戴上耳机，忍受着被各种键盘击打声魔音贯耳的痛苦。突然，他发现九兵卫座位上方的电灯突然诡异地闪烁起来，而专心盯着屏幕上新款娃娃的九兵卫完全没有察觉，就下意识地开了句玩笑：“九老师，不要再看宅物啦，你头上的电灯看起来快要爆了！”可惜九兵卫戴着耳机在听葱娘的萌曲，完全没听到狼来了的话，而此时，他头顶上的灯泡发出啪的一声，竟然真的爆了！

狼来了好可怕，以后记得提醒我不要惹你，我不要被诅咒啊！

我就这随便一说嘛……

随便一说就把电灯弄爆了，等你认真说的时候岂不是连世界都要毁灭！

2012的预言莫非指的就是你！

于是某天狼来了心情不好，悄悄地说了一句：“这个世界还是死掉算了！”紧接着……

看来我被洒了一头玻璃屑已经算是很走运了……

你们这帮毒舌……

Email_黑武士 HALO：《光环4》就要出了，有没有小编已经摩拳擦掌了呢？这次故事将更加有趣，画面什么的都已经到了登峰造极的地步，看来今年最佳第一人称射击游戏不是它就是《COD黑暗行动2》了。编辑部谁是《光环》真FAN？赶快站出来！

《光环4》确实是今年最受期待的游戏之一，除了本身的牌子硬外，相信微软对其的投入和宣传都使得本作备受期待。本人比较喜欢游戏浩瀚的世界观以及史诗般的剧情，攻略已经包揽，各位敬请期待。

没人发现士官长是个喜欢娃娃的宅么？每天深情地望着那个投影妹子。

九老师顿时头顶青天！

我的膝盖……

洛克，Cortana居然被你吐槽成娃娃……你就安心等着广大硬汉《光环》迷们的追杀吧！



Email RockNinjaZSM：309 期《生化 6》封面很漂亮！能够把大家早已都看腻了的人物图片做得这么有新意，真是非常厉害啊！不知道小编们是不是参考了伞公司的 LOGO 呢？每一个扇面一个人物？个人觉得做成环状的也很不错吧！

过奖了！其实这次的封面设计纯属“站在巨人的肩膀上，这个构图其实是参考了传记电影《希区柯克》最近公布的首款海报。在本期杂志附送的光盘中，“电影前线”栏目收录了该片的预告影像，对这位悬疑大师感兴趣的读者不妨关注一下吧！至于阁下提到的做成环状的创意，其实也挺有意思，下次如果再遇到类似情况的话，我会考虑用采阁下这个创意的，哈哈！

什么？原来这些扇形格子构图不是参考自安布雷拉的 LOGO 吗？

我也以为是从伞的 LOGO 变化而来的……

楼上两位还敢好意思自称悬疑电影迷？好好补补课吧！

Email kaidon111：作为一名从 2000 年起看 UCG 的忠实读者，随着自己年纪的上升，打游戏的时间肯定是越来越少了。国庆期间发售的《生化危机 6》肯定是我考虑购买的一款游戏，不过在买之前也通过视频“看了”游戏。看下来的感受是：妈呀，自打 1998 年初次通过人家的 PS 玩到《生化》，到现在一算都 14 年了，男主角们全未给我很大的……“想法”。唯独 6 代的 Piers，这个小 DD 我很喜欢（虽然从年纪上讲，人家也没比我小几岁）。不过这 DD 除了对克里斯肯定抱有崇高的尊敬外，多少也感觉他……不，应该说克叔自己呈现一种很强烈的“基”倾向！

从 1 代克叔登场到今日的 6 代，回忆起来他身边也涌现出了不少 MM，吉尔、瑞贝卡、夏娃……不过貌似全部都是“工作关系”。五代中还出现了一个金发美女，当时她变异后我突然感叹：“唉～克叔真乃女性缘差！”对比一下里昂，人家可是和克叔他妹、雪莉萌妹加“挨打王”（某读者“总结”的好）自游戏 2 代便展开了丰富多彩的……生活？包括电影也好、合作的宏尼根也罢、以及“碍事梨”，就连 Wii 上面那个光枪游戏里面也有一个 MM！！感觉 Capcom 对待两人的待遇也差太多了，幸好克叔最后还是娶了吉尔……



克里斯走的是硬汉路线，有个红颜知己就够了，游走花丛这种事情自然要交给小帅哥里昂来负责嘛。

你真觉得这作里昂还可以跟“小”或者“帅哥”中的哪一个概念联系起来吗？

还是老得挺有味道的，不过真要说起来，现在里昂最大的吸引力已经变成了他的薪水了吧？

那是，当政府特工的高薪男收入碾压我等屌丝不解释。

所以我就跟你们说，有钱了萌妹子就会自动冒出来围在身边转的啦！

这话从恶少嘴里说出来还真是特别有说服力。

本期流行游戏

《生化危机 6》

铃、伽蓝、稀饭

艾达真是帅爆了！

——铃拜倒在艾达女王的各种帅气之下

《跨界计划》

纱迦、洛克、九兵卫

XXX 在这个游戏里强不强？

——所有看纱迦玩的人都会忍不住询问自己喜欢的角色在这个游戏里的实力

《勇气原点 飞翔妖精》

八重樱、宇宙、九兵卫

我觉得这游戏可以改名为《最终幻想 之 魔法少女小饼脸》……

——通关后对剧情无力吐槽的八重樱说

《纸箱战机 W》

洛克、狼来了、纱迦

感觉不会再爱了

——刷排位战刷到吐血的洛克留



Email abababasha：游戏玩多了就发现经常有剧情是一个平凡不起眼的男主角掉进异次元一下子就变成了拯救世界的勇者，总觉得各种不科学。反正要是换成我掉到那么一个世界中，恐怕连第一个 BOSS 都撑不过吧？不过如果真有机会到异次元去，我倒比较想做一个商人，靠着倒买倒卖就能大发横财，等我从勇者的身上赚够了钱，就可以回老家找个好妹子结婚了……

这位同学别傻了，你真以为男主角们都是平凡无奇的无名小卒吗？哪个不是打到最终 BOSS 时，BOSS 突然张口说：“我是你爸爸”的？游戏世界也是很现实的，同样需要拼爹啊！商人这个职业倒是不错，但是要知道，要在游戏的城市中开一家商店的成本并不低，房租水电不说，遇到统治者是个昏君的话，赚的钱还不够交税的呢。更有甚者，某些无良的勇者居然会利用系统 BUG 在店内低买高卖，空手套取大量现金，搞得商家倾家荡产，你是可以选择回老家，但还有没有钱找个好妹子结婚就不一定了。

稀饭同学你冷静一下，这只是游戏而已啊游戏！

不要因为是游戏就可以肆意妄为啊，你在从商人那里套钱的时候有考虑过商人的感受吗！

真心没有。

……

Email 可乐 shell：各位小编好，光棍节将至，提前祝未脱团的大家光棍节快乐。我这里有个烦恼，那就是该怎么让我表妹来陪我一起玩游戏，我妹和我只差两岁，平时只玩些网游或者 QQ 农场之类的页游，动画倒是经常看，上次回家她还和我说她为了弄清楚 A-1 某个崩作的世界观而跑去玩 N+C 的原作。不过自从以前玩了 Falcom 的《咕噜小天使》之后就有些 3D 晕眩症（这个游戏的确挺容易晕的），前两年把我的 DSi 借给她玩，她也最多碰一下音乐游戏或者经营类游戏，请教一下各位，面对这类女性该从哪方面推荐游戏比较合适？

这是现实版的“我的妹妹不可能那么可爱”？

等等，我觉得会玩过 N+C 游戏的女孩子绝对不是用“可爱”类型的游戏能解决得了的……

你表妹日语过硬的话，可以试试光荣的女性向游戏“《遥远的时空中》系列”或是 Konami 的《心跳回忆 Girl'side》，但我认为，如果你想和她制造一些共同话题的话，还不如自己去玩一下 N+C 的游戏来得更有效率，加油吧少年。

Email 墙角搭讪狂：在网上看到一部新的美剧，是讲一个因为海难而漂流到孤岛五年的花花公子练了一身功夫后终于回到自己家，然后开始惩罚那些盘踞在城市中的恶人的故事。看了两集，觉得男主人公的装扮有点像罗宾汉，故事本身也挺有意思的，而且演员都是些俊男美女（当然是欧美风格的），看得挺开心。没想到用《绿箭侠》这个名字跟朋友推荐时，却被无情吐槽了，似乎这个电视剧还是美国漫画改编的，而且原作在美漫迷当中很流行，但是他们都把这位英雄叫做《绿箭》。问题是这名字不是口香糖牌子么，叫这么奇怪的名字没问题吗？

既然蝙蝠侠叫蝙蝠侠而不是蝙蝠，那绿箭也应该叫绿箭侠吧？

严格来说，你的说法是错的，毕竟从原文来说，Batman 直译是蝙蝠人，侠只能算个意译。而且超级英雄明明是一个属性，如果这个角色的名字后面有个“man”，直接翻译成“人”显然不对头，所以才会配以“侠”这个意译，来表明他们作为超级英雄所带有的侠义精神。但“绿箭”本身的英文原名就是 Green Arrow，直译过来就是绿箭，加一个侠字就显得没必要了。当然这是从翻译方法上得出的解释，不过真要说为什么叫绿箭，是因为这已经成为了国内美漫爱好者圈子对这位英雄的俗定称呼，所以习惯也就这么定下来了。

不对啊，那超胆侠的原名是 Daredevil，没有 Man 啊！为什么要加个侠字？

特殊情况特殊对待嘛，其实 Daredevil 的正确译名应该是夜魔侠，当然也是加了侠字，这是因为原名翻译过来后无法构成一个可以被理解的名字，又或者其身份会因为翻译的关系而被误解的情况下，就只能添个“侠”字了，不然无论是叫雷死人的“超胆”还是叫听起来就是大反派的“夜魔”都不太适合。

太麻烦了，全部叫 XX 侠不就一了百了！

于是你会看到很多奇葩译名，例如超侠、狼獾侠、惩罚侠、美国队长侠、无敌浩克侠和镭射眼侠等等等等，保管任何观众一看到超级英雄片名字就审美疲劳得快要吐了。

Email 阿莱莱：下月初迪士尼的新动画《无敌破坏王》就要在国内上映了，这片子里全是游戏中的角色，小编们肯定会去看吧？真万幸国内没把这动画翻译成“电玩总动员”或是“游戏总动员”神马的，《无敌破坏王》这名字听起来还蛮霸气的。

本期我们正好制作了一篇《无敌破坏王》的特企，将这部游戏人物众多的动画当中的有趣之处作了一番剖析，各位想要看本片的读者可以当作是动画的前瞻来阅读哦。

这不科学，为什么春丽姐姐会和满身肌肉一脸凶相的老桑好上了！

我只想吐槽他们言语不通是怎么交流的？

爱情无国界！

我答个认真点的，他们都是国际级选手了，一般都是满世界参加比赛，怎么也得会几句英文吧。

其实，假设这个绯闻是真的，谈恋爱的也只是春丽的游戏角色和老桑的游戏角色而已，他们作为游戏角色说的应该是同一种语言。

问题是那是神马语言？

……二进制语吧，“我爱你”是 010000010001，“我也爱你”是 1010101111000。

请不要乱编糊弄读者谢谢。

Email ISBN：不知道各位编辑玩《生化危机 6》的时候有没有这种体验，即时演算画面是不能跳过的，在高难度下一过剧情就被后面的僵尸弄死？

最惨的一次是我在搞开关，后面几头混蛋在不停地啃我……

这不算什么，有次我打得正欢，一架飞机过后，我死了……

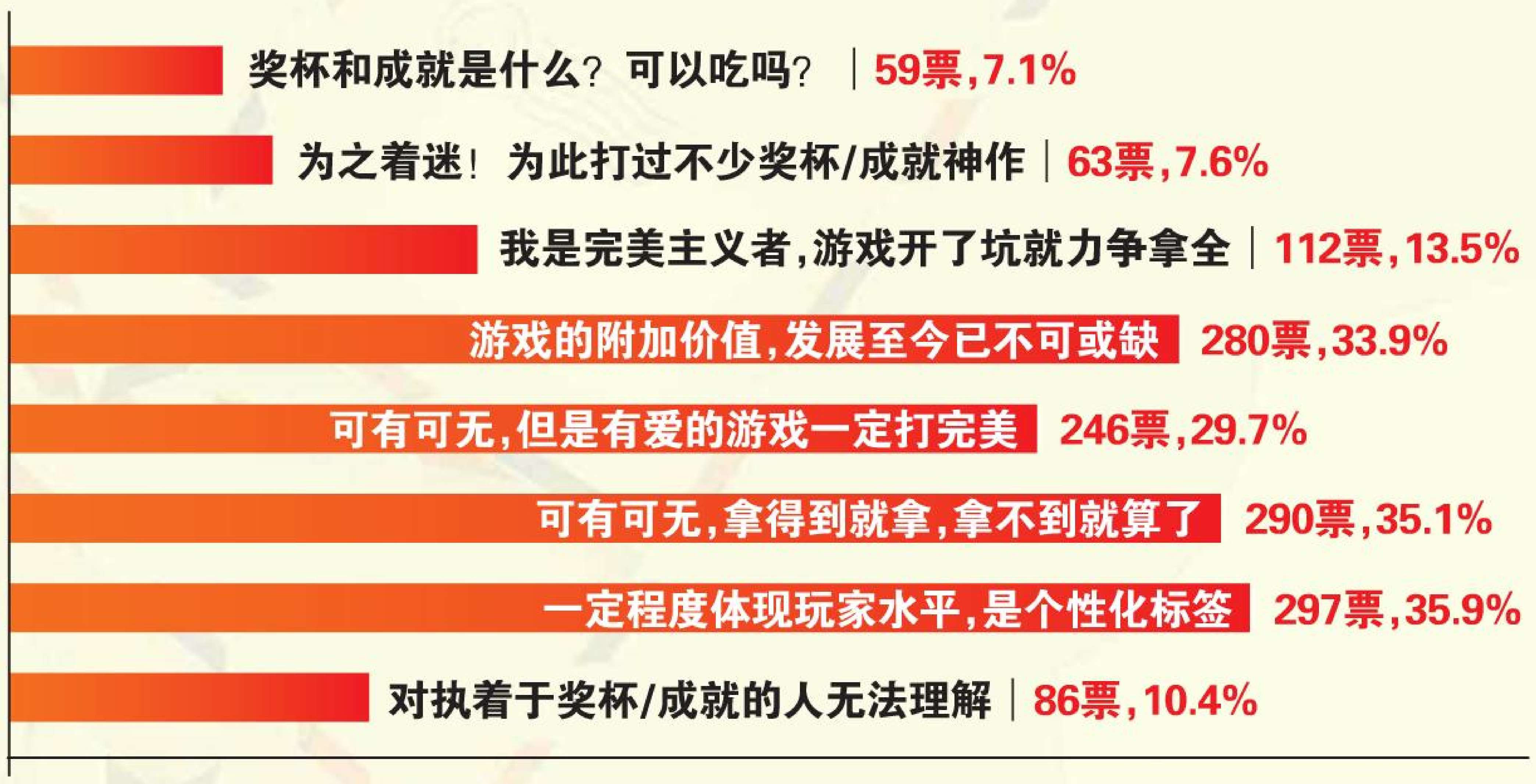
读编交流

读编往来

奖杯/成就对你来说是什么？奖杯/成就观调查

读编微话题

成就和奖杯随本世代家用机诞生已有七年之久，对于玩家的游戏体验有着显性和隐性的多方面影响，这种影响还波及到了杂志的内容，例如部分游戏在攻略制作方向上的调整，主机专辑上单独开辟的奖杯与成就攻略等等。作为 UCG 惟一的重度奖杯迷，最近我在微博上搞了一个玩家对奖杯和成就持什么样态度的小调查，想客观地了解一下大家对于本世代这项游戏发明的真实看法，目前已有超过 800 人参与投票，相信调查结果具有一定的参考价值，让我们一起来看看吧！（以下选项可多选）



投票统计截止至 2012 年 10 月 25 日 16:30

– 评论 –

UCG 越来越：没有奖杯的游戏现在都不想玩了，有奖杯的也要找喜欢的玩，毕竟时间有限，有爱的一定白金哦。

三千院丽 U：比起打成就来，如今我更中意收集罕见成就神作。

雪人 9900：成就系统一开始的时候感觉还是比较新鲜的，但是自己的时间不多，很难在同一个游戏花太多的时间去白金全部游戏。如果我是个成就控，玩玩主机游戏尚可，但如果是《魔兽世界》，全成就简直是里程碑一样的东西。有爱虽好，但被游戏占去太多时间总有得不偿失的感觉。

超级 YH：说实话如今奖杯成就已经成了玩正版的动力之一了，虽然很多人说刻意刷奖杯很枯燥，但是拿到那些奖杯时候的成就感是不言而谕的。

UCG 一刀 U：我自己不会去刻意追求，但能理解成就 / 奖杯饭们的钻研劲头。

从调查结果不难看出，九成以上的玩家对奖杯 / 成就系统有一定了解的，不知道或是不了解的人在 7% 左右。但是奖杯迷和成就饭在普通玩家中的占比也不高，同样不到 8%，我们是不是可以理解为就算奖杯 / 成就好拿，对游戏销量的影响也不会超过 10% 呢？与此同时，注重奖杯与成就的完美，力争每一款自己打过的游戏都能拿全的玩家也达到了 13.5%，这部分人其实具有成为奖杯迷或是成就饭的潜质。有三分之一的玩家对奖杯或成就并不在乎，拿不拿得到一切随缘，这个比例还是比较高的。而对其他游戏无所谓，但有爱的游戏一定要打完美的玩家也占了三成，可以认定为在他们眼中取得全成就或是白金奖杯是对游戏喜爱的一种表现。有相当一部分的玩家认为奖杯和成就是游戏的附加价值，已经是不可或缺的一部分，也就是说我在不在乎你先别管，反正现在的游戏里得有这样的系统，不然就相当于买了东西少给了我一块。认为奖杯和成就是玩家的个性化标签，数量与质量能够体现玩家水平的选项得到了最多人的认同，现在晒成就晒奖杯在玩家中已变得习以为常，奖杯 / 成就达人逐渐成为游戏世界的平民偶像。选最后一个选项的参与者可以视为对奖杯 / 成就持否定态度，这部分玩家占一成。

我只想说游戏作为一种娱乐途径是相同的，但每个人从中获得愉悦的方式却有所不同，以彼此尊重、相互包容为前提，可以消除不必要的误解，让玩家间的交流变得更加融洽。至于杂志本身，也会从保证攻略完整性的角度出发，尽可能地为读者提供更巧妙实用的奖杯 / 成就心得。如果您对此有一些自己的想法，不妨来信与我们交流。

Email Desmond Miles：小编们你们有没有觉得绿箭侠与《刺客信条》主角康纳很相似？如果再把艾齐奥的身世、家庭背景和康纳的成长加到一起就基本和绿箭侠一样了。1. 艾齐奥的代名词：花花公子、家人被谋害、继承父亲遗愿、刺杀政客、帽衫；2. 康纳代名词：用弓箭、帽衫、动作迅速、磨练下成长、野味十足、解放人民；绿箭侠代名词：帽衫、用弓箭、磨练下成长、野味十足、解放人民、花花公子、家人被谋害、继承父亲遗愿、刺杀政客……这下证物齐全看他往哪跑！

好佩服这位读者的观察力，经你这么一说感觉确实有点这个意思。不过我感打赌艾齐奥有一样东西是绿箭侠没有的，那就是……马里奥大叔！

突然觉得铃姑娘很有讲冷笑话的天赋。

其实只是截取特点来看，那许多英雄人物的特点都是差不多的，不过要问我两位刺客的特点结合起来是不是和绿箭有重合，我觉得虽然有，但两者之间的行动目的有一点分别，那就是杀还是不杀。不过很不幸，因为改编为面对青年人市场，所以电视剧版的绿箭杀人杀得那个欢，所以和刺客之间的分别也没了。惟一说要吐槽的话，其实艾齐奥还是挺专一的，一共也就有过两位情人，还是在前一位死了的情况下才爱上了另一个，花花公子这大帽子不能乱扣啊……

其实这么一算，我觉得绿箭和蝙蝠侠挺像的。

是吽？我倒觉得和钢铁侠挺像的。

乱说，肯定是像成吉思汗嘛！

这什么神穿越！要怎么才能突然扯到蒙古人身上去了！

他们都会用弓啊，不是吗？不是嘛？你们这帮家伙怎么都用莫名其妙的眼神盯着我啊魂淡！

呵呵，丘比特也是用弓的！洛克，药不能停啊！

Email 滑子菇：309 的萌物贱赏特企挺有意思，但是我发现里面居然有 3 只都是猫！果然小编们都是很讨厌猫么！难怪编辑部里至少有不少养狗的小编，但养猫的却没听说过。

其实你没有发现狗也有三只么，只不过贱贱程度总合比起猫还是有一段距离而已。

说起猫的话，我之前总觉得专题里好像漏了一只，现在终于想起了。洛克不是整天说要带只猫去参观九老师房间的么，那只猫也应该算上，所谓物以类聚啊。

我好像从来没见过那只猫，不过要是直接把洛克写进去也没关系吧。

我怎么又躺着中枪了……



结合网友们的投票结果，编辑们经过讨论，“游风艺苑”月度最佳评选第 8 轮，也就是 10 月份的获奖情况已经出来了。



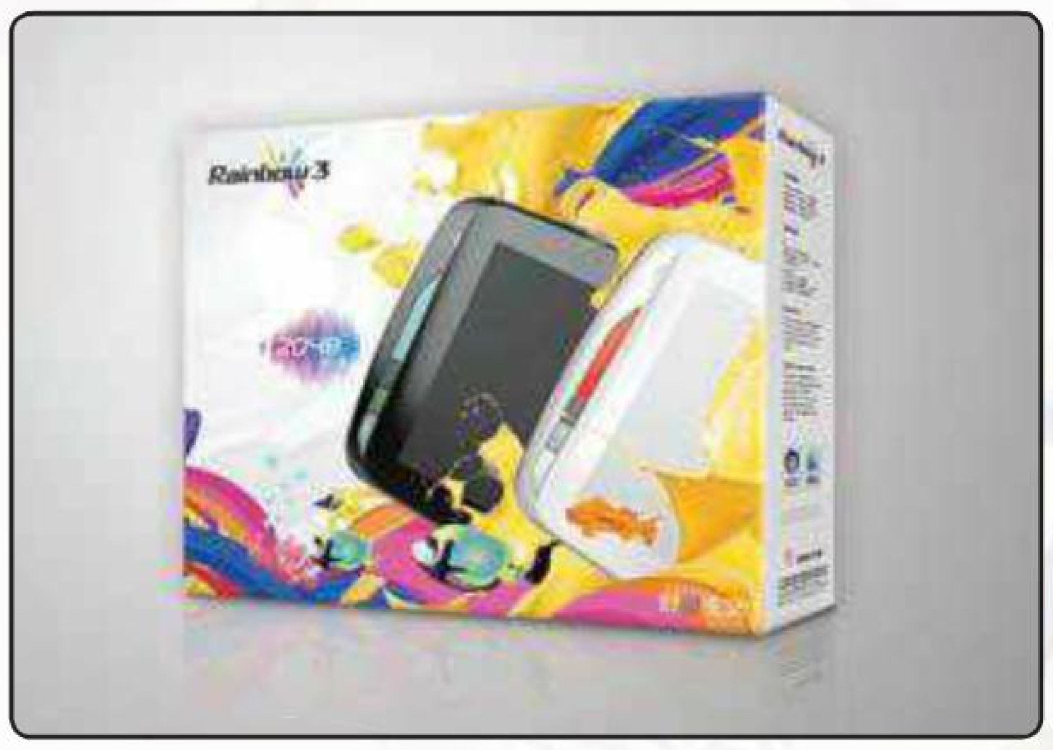
优胜奖：Rainbow 3 数位板（价值 799 元，全新上市）
获奖者：恶魔猫那娜（长春）**作品：**7 号《花村阳介》

而获得参与奖的 8 名作者及作品分别如下：

totoro（北京）	1 号《猫女》	EXAM（香港）	8 号《爱丽丝》
袁照辉（东莞）	3 号《电锯凯瑟琳》	LEVEL-T（上海）	9 号《原创女刺客》
sky（广州）	4 号《绯色小岛》	JS 桑（上海）	10 号《清凉夏夜》
刺猬（贺州）	5 号《龙之谷》	DKLL（上海）	12 号《撒加》

他们将得到价值 30 元左右的精美 ACG 周边书籍。

好了，以上就是我们 10 月份评选活动的获奖情况。



在拿到本期杂志时，大家将会在我们的官网 ucg.cn 上看到“游风艺苑 2012 年 11 月最佳作品评选”的投票页面（届时首页将在显著位置提供投票页面的链接）在该页面上，除了投票工具外，我们还为大家准备了本月 AB 两期杂志所刊登的这 12 幅作品的原始大图下载链接，这些图通常比光盘中附送的标准电子版要大出不少，大家可免费下载。期待各位的参与！

为了便于大家做出选择，我们这里放上 11 月候选作品的缩略图，期待各位参与网络投票：



总第 309 期（2012 年 11A）
作品：《异次元少年》
作者：八望龙崎（杭州）



总第 309 期（2012 年 11A）
作品：《双子女仆》
作者：冬小（上海）



总第 309 期（2012 年 11A）
作品：《假面骑士 Wizard》
作者：月の命（广州）



总第 309 期（2012 年 11A）
作品：《GOW》
作者：PEACE（石家庄）



总第 309 期（2012 年 11A）
作品：《库罗姆》
作者：蔡建业（东莞）



总第 309 期（2012 年 11A）
作品：《瞳》
作者：漆晓峰（昆明）



总第 310 期（2012 年 11B）
作品：《持刀少年》
作者：八望龙崎（杭州）



总第 310 期（2012 年 11B）
作品：《茉莉十字固》
作者：JS 桑（上海）



总第 310 期（2012 年 11B）
作品：《暗黑血统 2》
作者：PEACE（石家庄）



总第 310 期（2012 年 11B）
作品：《仙剑 3 龙葵》
作者：伽蓝业火（常州）



总第 310 期（2012 年 11B）
作品：《恶魔战士 泪泪》
作者：刘毅斯（广州）



总第 310 期（2012 年 11B）
作品：《铁拳 布鲁斯》
作者：U1C5G（天津）

Email BIG BANG：我发现《生化 6》里昂篇他们这两人就是扫把星，就拿第二章来说，人家一群幸存者本来在教堂活的好好的，这二人非要去瞎搞机关，搞到最后丧尸进来把生存者都咬死了，都怪他们不好。

这……其实看过生存电影的人就知道，此时最重要的是要想怎么逃出去，而不是死守在一个地方慢慢饿死。这也是不得已的嘛。

这就是所谓的主角不死光环，你没见所有企图帮助他们的人都去往西天了么？所以就算没有那些机关，最终也会是里昂踏着这群幸存者的尸体安然无恙地离去的。

没人觉得一个教堂里有各种机关本身就是一件很诡异的事情吗？

如果是一座有几百年历史的教堂的话，有点机关也是很正常的，总要给自己预备后路吧，万一发生战争神马的？

喂喂，你们讨论的主题已经偏离世界线了，这些内容就别深究了吧！少年们。

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期大奖 1名



北通潘多拉PS3/PC智能手柄

一等奖 2名



北通动力堡垒移动电源

二等奖 3名



北通源动力便携充电器

友情提示：如果只对某一主机的周边感兴趣，请在来信中特别注明，我们会尽可能地为你调配。

9B 互动信箱礼品名单

大奖	北通MVP球王2无线六轴震动手柄			
	武汉	毕　猛		
一等奖	北通MVP特洛伊无线震动版手柄			
	成都	钱志林	福州	罗善战
二等奖	北通原生铜HDMI高清线			
	恩施	陶济世	江门	常归元
	济南	周胜彬		
三等奖	北通原生铜USB高速数据线			
	上海	华子奕	北京	黄　义
	郑州	王义天	石家庄	袁少帅
	重庆	邓　超	天津	贺　达
	重庆	吴　磊	广州	余若仁
	惠州	刘永诚	南宁	李秦峰

10名 三等奖



北通原生铜USB数据线

（苹果/安卓/迷你）

本期问题

1. 你眼中本期杂志的优点和缺点是什么。
2. UCG 即将改版，你觉得杂志当前最不吸引你的内容是什么。
3. Wii U 即将发售，你希望杂志怎样报道 Wii U 的首发。

（本期互动信箱抽奖活动截止 2012 年 11 月 20 日，平信快递以发件日为准）

以下读者在 UCG 300 期大抽奖活动中所中的奖品已被邮局退回，请速与编辑部取得联系，以便重新发放奖品：
广东佛山 钱日通、广东广州 李嘉欣、新疆乌鲁木齐 卢炳汶

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社　邮编：730000

友情提示：请严格按照邮购地址填写汇款单，以免造成退款，谢谢！

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

游戏·人

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局东岗 99 号信箱《游戏·人》读者服务部（收）



邮政编码：730020
电　话：0931-8674805
Email：gamers@263.net

《游戏·人》第 46 辑，定价 16 元；第 47 辑，定价 22 元。《游小说》第 7、10、13、19 ～ 23 辑，定价 9.8 元；第 26、27、29、30、33、36 辑，定价 12 元。《Xbox 360 专辑》第 14 辑、第 15 辑、第 18 辑、第 19 辑，定价 32 元。《PS3 专辑》第 11 辑、第 12 辑、第 18 辑、第 19 辑、第 20 辑，定价 32 元。《游戏光环 HD》第 2 辑，定价 24 元，第 3 辑、第 5 辑，定价 19.8 元。《OtaQ》亚洲动漫游戏文化专门志第 2 辑，定价 32 元；第 3 辑，定价 28 元。

掌机王 SP

目前《掌机王》读者服务部现提供以下邮购服务：

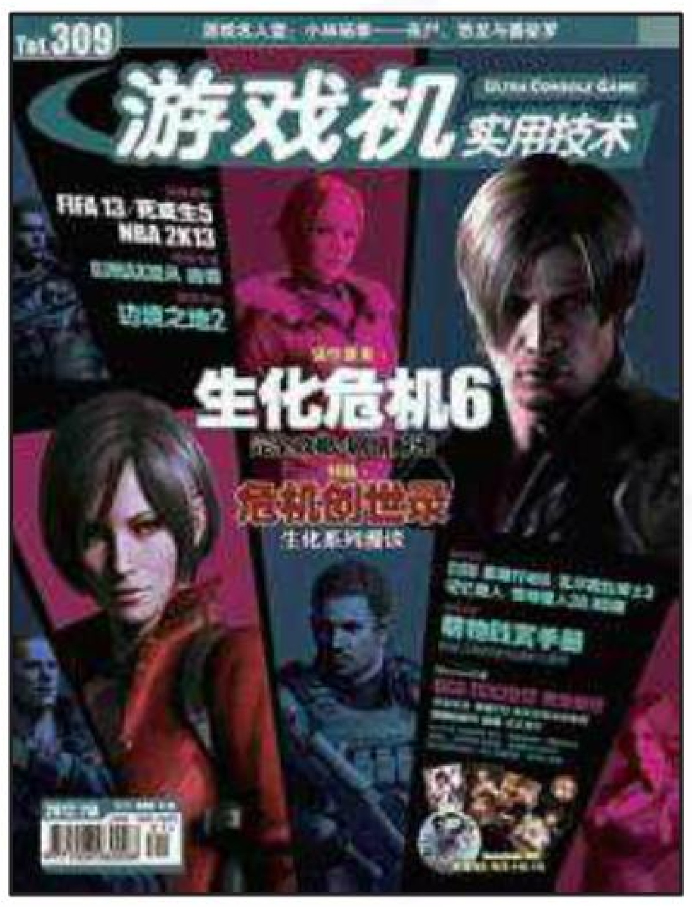
邮购地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　话：0931-4867606
Email：pgking@263.net



《掌机王 SP》：第 14、15、22 辑，定价 12 元。41、43、55、62、63、65、71、74、77、88、89、92 辑，定价 8.8 元；96、104 ～ 107、109 ～ 111、113 ～ 115、131、133、148、158 辑，定价 9.8 元；160、162、163、165、171、178、183、189、190、192、193 辑，定价 12 元；103、151，定价 14.8 元；164、167、187、191 辑，定价 16 元。《口袋玩家》：11、15 ～ 18、28、38、42 ～ 46、54、55、58、59 辑，定价 16 元。《NDS 专辑》：Vol.2，定价 25 元；Vol.5，定价 28 元。《PSP 专辑》：Vol.3，定价 25 元；Vol.6：定价 28 元；Vol.14、Vol.16、定价 32 元。《PSVita 专辑》：Vol.2，定价 32 元。《NDS 宝典》：定价 28.00 元。《3DS 专辑 Vol.3》，定价 32.00 元。《怪物猎人狩猎志》：Vol.6，定价 12.00 元；Vol.11 ～ 13，定价 18.00 元。《手游 PLAY》：第 1 辑，定价 25 元。《卡牌·桌游》：第 9 ～ 12、14 辑，定价 15 元。

游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：



邮购地址：
兰州市耿家庄邮局 99 号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮政编码：730000
电　话：0931-8668378
Email：ad@ucg.cn

总第 205、210、215、271、273 ～ 275、287、288、293 ～ 296、302、307、309、310 期，定价 12 元 / 期。总第 220、225、226、232、247、257、265 期，定价 9.8 元 / 期。总第 229 期，定价 15 元 / 期。总第 137・138、207、267・268 期，定价 19.6 元 / 期。总第 277、301、303、308 期，定价 18 元 / 期。

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱 动漫游（ACG）读者服务部（收）
邮政编码：730010
电　话：0931-8663118
Email：acgbook@163.com



《Fan48 AKB48 资讯综合志》第 3 辑，定价 28 元 / 辑；《萌 × 绘》第 1 辑，定价 25 元 / 辑；《新海诚 追逐繁星的孩子 美术集》，定价 42 元；《逆转裁判 逆转检察官 官方调查记录》，定价 45 元；《龙天动地 怪物猎人官方画集》，定价 38 元；《传说系列编年史》，定价 42 元；《潜龙谍影和平行者设定集》，定价 42 元；《塞班智能手机宝典》第 2 辑，定价 28 元；《梦幻之星 携带版 2 艺术珍藏》，定价 38 元；《怪物猎人同人画集》，定价 38 元；《怪物猎人 3 官方小说 闪光的猎人》第 2 辑，定价 9.8 元 / 辑；《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1、3 ～ 5，定价 9.8 元 / 辑；《爱图 e 族》第 11、28 期，定价 19.8 元 / 期；第 30、31、39 期，定价 22 元 / 期；《模魂志》第 42、43、44，定价 15 元 / 期，第 63、67、69、73 期，定价 18 元 / 期。

[文：胜负师]
[摄影：酷洛洛等]





天下聚会

广州天下聚会见闻录

大概三个月前，在广州组织一次 UCG 天下聚会的工作便已提上了日程，而北通公司对于这次在自家门口举办的玩家聚会表现出了浓厚的兴趣，最终也达成了赞助意向，为本次活动提供场地、设备、奖品等硬件支持，可谓出钱出力，诚意满满。因为活动需要一定的准备时间和宣传周期，本次聚会定在了国庆长假后的第一个周六。在宣传期间，报名人数很快就突破了 120 人，加上嘉宾、演员、工作人员，已经超出了场地可承受的极限，不得不遗憾地停止了报名。

本次活动恰逢广州天下聚会举办五周年，策划团队可谓全力以赴，希望能够举办一场别开生面、超越以往的成功聚会。主策划 Chaos 曾吐槽说广州天下聚会已经举办了八届，但 UCG 对他们的支持力度为什么不能再大一点？这回有媒体和厂商的支持，而且我还说服了八老师到场助阵，对一直辛苦工作、无私奉献的聚会组织者们也算有所交代。

这次广州之行对我来说一方面是组织上的安排，还有个原因是想见一见平日里在网上聊得很投缘的奖杯同道 cosplayL，目前他的白金数量达到 230 个，位列港服第一，全球也可挤进前四十，是相当了不起的成绩，称得上是广州甚至是中国玩家的骄傲。活动组织者之一的 TeD 有意邀请他作为嘉宾出席本次活动，同时还邀请了我和另一位广西的奖杯达人 Liang。PSN 港服前三齐聚一堂，可谓机会难得。

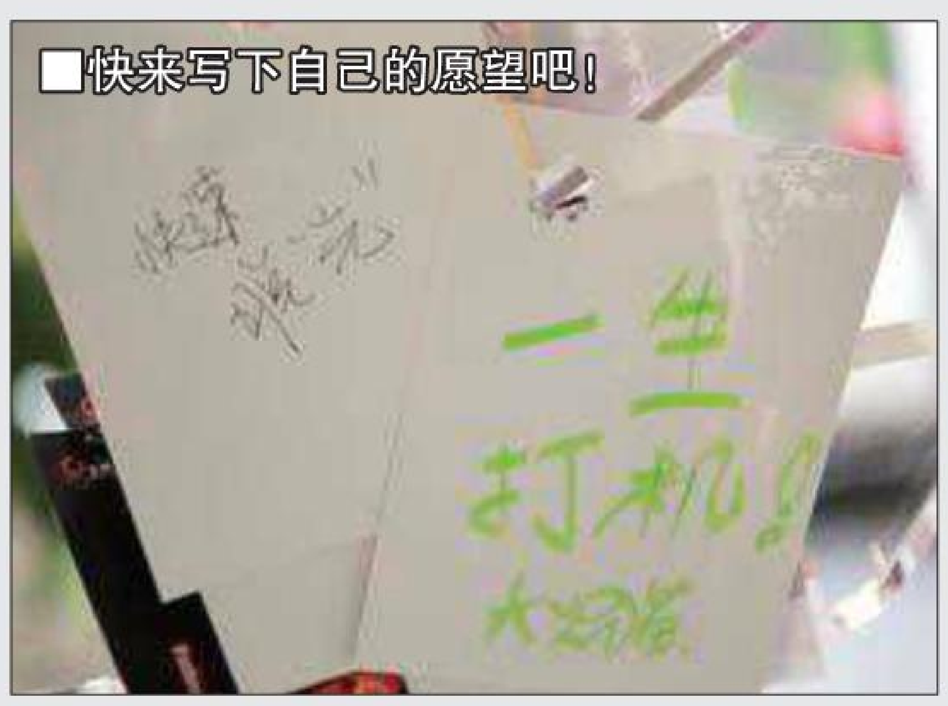
13 日早上八点多，我便与八老师赶往火车站。八老师着盛装精心打扮，回头率破表，可见她对于这次活动极为重视。但可能是前两天加班太晚的缘故，上车才打了一关《新超马 2》她就困得不行，不出一分钟就睡着了，真难为她了。到达广州后，在去往会场的路上，我们居然遇到了一个 UCG 300 期大抽奖抽到主机大奖的幸运儿，他一眼认出了八老师，不过他没有报名参加本次聚会，实在可惜。耗在路上的时间比想像中的要多，虽说后半程有酷洛洛带路，但到达会场时还是敲过了 12 点。此时会场里已有超过 100 人，他们有些已经拿出掌机战上了，而大部分人则三五成群、说说笑笑。会场经过了精心的布置，气球、彩带、展板、舞台，一切都显得那么具有节日气息。音响里播的大部分是《应援团》里的歌曲，让我这个“应援团一生推”颇有些感触。与几位工作人员寒暄之后，TeD 便把我拉去后台见 L 君。

我曾在杂志上介绍过 L 君，这位奖杯帝有着严重的听力障碍，与其他人面对面交流时只能依靠纸笔，或者对着耳朵大声喊。眼前瘦瘦高高、羞涩低调的大男孩便是 L 达人，和我想的样子差不太多，港服第三的 Liang 倒是比较健谈，他和朋友这两天就住在 L 君家，还受 L 君父母所托当起了“保镖”。由于现场音箱发出的声响对于 L 君来说异常嘈杂，不一会儿便令他头晕目眩，所以只能坐在后台看看书。我们几个上台的环节几乎是在活动的最后，L 君就只能这样干等五六个小时，把他请来的 TeD 为此也连声说抱歉。

等我回到自己的座位时，八老师已经被 UCG 的读者朋友团团包围，这个要签名，那个要合影，实在排不上的就来抓我，俺总算是为八老师减轻了些压力。有几位资深读者还与我交流了一些对杂志的意见和建议，令我受益匪浅。玩家的热情难以抵挡，几个回合下来，八老师便冒着汗说真心觉得 SHOWGIRL 不容易啊，就这么一会儿，我脸都笑僵了……我说年轻人，与玩家面对面也是一种能力的锻炼。她只能保持僵硬的笑容点了点头。


■多彩的节目是本次聚会的一大特点。


■有奖问答的题目以搞怪为主。



■快来写下自己的愿望吧！


■两位尽职尽责的SHOWG IRL。


■友谊第一，比赛第二！最重要的是战个痛快！


■会场进行了精心的布置，尽显浓浓的聚会气氛。


■美艳的潘多拉女神。


■这没节操的奖品啊……


■当天气温较高，COSPLAY表演者十分辛苦。




■PSN港服前三的历史性会晤。


■全场玩家为L君（左图中间）竖起了大拇指。


■最小最萌聚会参与者，特技是“亲了人就跑”。


■中间这位就是聚会主策划，真正的幕后英雄！


■游戏比赛的获奖者们满载而归。

活动正式开始！主办方体贴地安排了粤语和普通话两位主持人，美女主持人挑战《中国好声音》里华少超级语速的开场白赢得了满堂彩。说实话，我从没想到一场玩家聚会，可以把节目安排到如此丰富，乐队演唱、劲歌热舞、COSPLAY表演、B–BOX、魔术、有奖问答、游戏比赛……可谓应有尽有，就连几位SHOWGIRL也是专业级别的，不愧是已经办了八届的成熟聚会。在现场甚至还有佛山等地的聚会组织者前来取经，学习广州聚会的先进经验。

作为本次活动的赞助商北通的表现也是相当出彩。这次北通主打宣传的是“潘多拉”系列手柄，其中有相关的产品发布环节，美艳的COSer加上奇妙的魔术表演，颇具新意；在问答环节虽免不了有一些广告植入，但因为滑稽逗趣的选项设置，也让现场欢乐不断；就连上台发言的公司老总都没有了那些老生常谈，只是祝愿大家通过聚会活动找到更多的好机友，如此亲民形象更容易为玩家所接受。

下午的活动重点是游戏比赛，掌机项目是《口袋妖怪》和《怪物猎人》，家用机项目是《高达》和《街霸对铁拳》。TeD问我能不能为高达比赛做现场解说，可惜这游戏我完全不懂，不过这倒是提醒了我，我便拿着话筒跑去《街霸对铁拳》的比赛区域，这游戏我虽说打得不好，但系统、角色背景什么的还比较熟，向观众们介绍介绍，顺便吐吐槽还是可以的。第一次当比赛解说，在大庭广众之下颇有些张不开嘴，断断续续讲了十来分钟才适应。虽说到最后说得口干舌燥，但能给大伙帮上忙，为比赛锦上添花，心里还是挺高兴的。

由于比赛时间拖得比较久，在隆重而又简短的颁奖仪式之后，场地租用时间也快到了，不得不把最后的达人采访和表演环节压缩。等了整整一天的L君在台上显得有些茫然，于是我便向大家简单介绍了一下他的情况和创造的成绩，现场爆发出一阵热烈的掌声。由于他听不到，我建议大家一起竖起大拇指表达对他的敬意，这无声的方式反倒让现场更有种热血沸腾的感觉，为在场的每一个人传递着游戏所带来的正能量。

最后，工作人员从后台推出一个大蛋糕，庆祝广州天下聚会五周岁的生日，随后大家便分而食之。最后的最后当然是全家福大合照。“一，二，三，你妹！”主持人到最后了还搞怪了一把，不过拍出的照片感觉比说“茄子”要更自然，呵呵！

天下没有不散的聚会，在一片欢声笑语中，第九届广州天下聚会就此落下帷幕，这一次成熟而又成功的玩家聚会必将成为你我美好的记忆。

八老师的聚会感言


□谢谢大家，我会继续努力的！

第一次参加天下聚会，心情可说是兴奋与紧张参半。兴奋自然是因为可以和UCG的读者们近距离接触，但又担心自己会不会怯场作出“神马师太”的事。现场的玩家很多，让我在众目睽睽之下坐在第一排着实有点不好意思。不过很快这份紧张就被读者们的热情驱散了，在一本本杂志上签下自己的名字，一次次和读者们合影，大家对UCG及小编们的喜爱让我受宠若惊，和读者们的距离也一下子拉得很近，仿佛是认识了好久的老朋友。自己好久没有像这样和朋友们坐在一起唠嗑一般地聊游戏了，感觉又重新回到了大学时代。可惜的是，聚会当天我虽然带了3DS在身上，却只有一张《新超级马里奥兄弟2》，没能和读者们联机打一盘《怪物猎人》，不免小有遗憾。愉快的时间总是过得特别快，一转眼就到了晚上6点，聚会也迎来了尾声。我将大家心满意足的笑容装入心里，坐上了回程的火车。通过这次天下聚会，我看到读者们渴望与编辑交流沟通的热忱，看到了中国玩家们对游戏无尽的爱，这份纯粹的情感也将化为我今后努力工作的动力。最后，向各位参加天下聚会的玩家和聚会的组织者真诚地道一声：“谢谢！”

小编寄语

EDITOR'BBS

努力工作，拼命玩！



经常遭到喵星人的鄙视
摄影：anubis

铃



终于把《生化危机6》给白了，挺开心的，十分期待各种后续DLC，佣兵模式三张地图就够研究好久的了。走第二遍流程的时候又细细地品味了一下，艾达真是太帅了，不愧是我心中的女王啊！跪求制作人给里昂和艾达这一对一个好结果！话说挺想吐槽克里斯的……简直越变越憋了，看来还需要吉尔姐姐在家好好调教他才行。

《生化危机6》还没打够，《刺客信条Ⅲ》就杀到了，年底游戏真是玩不过来。说到这里我又忍不住要吐槽育碧，为什么要把家用机和PSV的刺客放到同一天发售啊?! 好吧，这么一来PSV上的《刺客信条》抢首发也没什么意义了。最近3DS上的作品里，《跨界计划》很想玩，不过暂时没机器没游戏，而且也没时间……我还是专心家用机先吧！

NOW PLAYING
《生化危机6》、《DJMAX 旋风 曲调》

茨



※写小编寄语前刚玩了会儿《龙珠Kinect》，满头大汗淋漓尽致，看到最近体重有提升的趋势，而Kinect吸引我的游戏越来越多（比如《宅蓝高手》、《跳舞吧4》等）是时候买一台来开始减肥计划了。

※《行尸走肉》、《嗜血法医》这两部期盼已久的美剧终于开播啦，只好等养肥了再看，今年还有十分看好的新剧《破釜沉舟》要追，下周又是各种大作来袭，还有《谍影重重4》、《无敌破坏王》这样的好电影，真是又忙碌又幸福的年底。

※都说隔夜饭致癌，但其实我每天都在对地沟油、隔夜饭和垃圾食品的选择中度日。各位如今还每天能吃到家人可口饭菜的读者们，我真是羡慕你们啊。

※一问之下居然好多人不知道《诈欺游戏》新的电影版《重生》已经出了，除了换了一个比较雷的女主角外剧情还凑活，但总是一个规律模式有点让人受不了，松田翔太那叫一个装啊。

本期个人签名
新湖人季前赛8连败，元方你怎么看?

星夜



★家里的投影器上了年纪后观影效果各种不爽，而且那个年代的分辨率现在看实有些无法忍受了。上淘宝看了一下行情，1080p入门机型居然只要5000多，真是心动得不行。不过这种事是断然不敢跟老婆说的，得到的答复一定是："有那闲钱还不如给儿子买几罐奶粉去！"

★Surface终于出了，因为临近截稿日，暂时无缘得见。不过据目前所看到的评测似乎有些令人失望，果然还是要等pro版啊！有空一定去观摩一下。介于超级本与平板电脑之间的东西才是我个人心目中的最实用设备，Surface可是被我寄予了极高的厚望啊！但是这pro版的价格估计很难让人接受。突然间有那么多想要的高价货，肿么办？肿么办！

★第48辑《游戏·人》正在制作中，很快将与大家见面。上次十周年特刊制作周期差不多4个月，这次只有2个月多一些，不过内容绝不含糊哦！喜欢游戏文化与业界内幕的朋友多多支持啊！

本期个人签名
1080p！1080p！1080p！

胜负师



[铂]上期说是想要填坑，非常可惜，这半个月自己除了忍不住多开了两个坑，可谓一无所获。而接着年末大作就成堆成堆地涌过来了，多到下期不得不加页，这样的大作密度真是太不科学了！

[金]我已经不记得上次玩日式RPG是什么时候，这回蹭了下洛克的《爱夏的炼金工房》，感觉挺不错的，无论是画面还是音乐都很治愈，而且还是中文的，玩起来真心舒服。填坑的事等搞定爱夏以后再说吧……

[银]每天对着镜子往往是刮胡子的时候，注意力也只是集中在胡子上。前两天仔细看了一下自己的脸，我靠！已经大叔到如此程度了吗？这样的大叔脸，还在玩"炼金工房"这种少女情怀的游戏，合适吗？我有点动摇了……

[铜]胜子语录：小公园的长凳上坐着两个黑人，小胜胜咚咚咚跑过去，指着他们说："你们是黑人！"我吓了一跳，忙上前去赔不是，又教训儿子说不能这么没礼貌，见到外国人要说Hello知道了没有？儿子点点头，又转过头喊了句"Hello，黑人！"这回把两位非洲兄弟也逗得哈哈大笑。

NOW PLAYING
爱夏的炼金工房 黄昏大地之炼金术士

狼来了



【生活&工作】自我检讨：近来无论生活还是工作上都有些散漫，最直接的表现就是体重飙升和上班迟到的次数增加，体重从上一年同期的75kg暴涨到现在的85kg，马上就要打破我人生最胖时期的88kg了。我觉得肥胖是导致近来诸事不顺心的罪魁祸首之一（扯），因此打算再次通过长跑来减体脂，目标是在312期末杂志期截稿时减掉5kg，加油！

【人生】10月26日的午休时间，小编们一边在大街上闲逛一边讨论着午饭吃什么，可是我鬼使神差地走着走着就走回了家。我和往常一样打开没有上锁的门——因为家里有人，也许是我打开的方式不对，映入我眼帘的是类似三流电视剧中不堪入目的桥段。我转身离开房子顺手关了上门，接着脑子一片空白地去了八老师家"避难"。下午回到单位后，我请了年假，我觉得是时候给自己一点时间去整理一下混乱的思绪。去年的11月11日离我很遥远，今年的11月11日却近在眼前。

本期个人签名
再也不相信爱情了。

伽蓝



自从买了单车，晚上下班后偶尔会出去夜骑，有时一骑就是十公里，一边健身一边思考人生的感觉甚是特别，建议大家空闲时间别只顾着填坑打游戏了，有时间多注意运动运动，毕竟有良好的体魄才能更好地攻关啊！

《边境之地2》的季卡买得实在太值了！《边境之地2》游戏刚出一个月就来一个能玩上10小时的DLC，然后马上就公布了下一个DLC的情报，业界良心！而坑爹的《马克斯·佩恩3》也终于要出新DLC了，这次似乎也是缺乏新意地加网战地图了事，之前两个地图包DLC中，一个曾经打半价，一个免费，真是不知道当时为什么要买季卡……

"《街头霸王Ⅳ》系列"从街机公测打到现在已4年有余，说实在的确实有点打不动了，但在《BBCP》出来之前似乎没有什么想练的格斗游戏，为了消磨时间又练了一个研究要素满载的角色——元，虽然目前元的实力还未如理想，但逆向侵牙还是在网战中一踢一个爽，嗷嗷！

响应朋友的号召，这次截稿后会去香港体验海洋公园万圣节主题活动，但是为什么未出发我就有种会被坑爹的感觉，我看简介全是人吓人的鬼屋，虽然从来不信鬼神，但这种形式的玩意是谁都会被吓到的吧，花钱去找难受真的大丈夫？

本期个人签名

认真开好每一个玩笑。

纱迦



★最近CapcoM Asia派人来编辑部参观，借这个机会我们彼此交流了一下，个人感觉受益颇丰。虽然具体谈话内容不便透露，但是对未来的合作又有了新的期待。

★本期内上班在打《跨界计划》，下班回去《生化危机6》或《边境之地2》，精神生活实在太充实了。这也导致我最近成就点数没什么变化，就抽空打全了一个两小时就能全的WP游戏《蜘蛛杰克》。不过年末大作如云，宝贵的游戏时间当然得花在顶级大作上才值，什么成就神作、HD复刻就统统退散吧！要知道我可是忙得连《刺客信条Ⅲ》都没空玩了。

★一位朋友花很短的时间就拿到了PS3版《跳舞吧4》的白金奖杯。我问他那些需要4个人才能拿的奖杯是怎么搞定的，他回答说两个人双手各夹一个MOVE控制器就可以了。我听后当即无语，一个跳舞游戏连有几个人在玩都检测不出来，还有什么精确性可言？我还是老老实实去玩Kinect版吧。何况这次X360版《跳舞吧4》进步相当明显，未来还有《江南STYLE》DLC，实在令人期待万分！

★最后要赞一下江苏银行信用卡，在本地仅需8元就能看一场电影，每天能买两张。搞得我现在没事就往电影院跑，把近期能看的电影全部看完了。

本期个人签名

包拯：展护卫，一会儿看本府脸色，见机行事！

洛克



国庆期间回家过得太滋润，体重又有上升趋势，于是在妹子大人的监督之下本人再度开始地狱般的瘦身训练，因长时间没有锻炼的原因，一开始每天只做一组仰卧起坐和哑铃也会弄得全身酸痛，好在坚持几天之后稍有好转，坚持大半月后终于见到一点成效（原来的裤子不绑皮带穿不了了），某个瘦身成功人士表示，如此坚持3个月就能见效，希望自己能坚持下来。

纠结了好半天后还是决定把3DS和义肢卖掉，加点钱换一台LL继续狩猎之旅，由于LL的义肢暂未发售，导致《MH3G》只能靠挖矿过活，不料我从40W挖到接近70W还没挖出一个满意的护石，我说《MH4》你还是把这个太考验人品的混蛋系统给去掉吧……

虽说每年的10月新番都是强档，但今年还真没什么能让我提得起兴趣的动画，《惊爆游戏》、《邻座的怪同学》和《魔笛magi》等片皆因看过漫画直接无视，《K》也自然不在本人的涉猎范围内，在各种筛选过后似乎只有一部《中二病也要谈恋爱》能看，生活压力大，看个轻松点的也不错。

本期个人签名

为什么所有想玩的游戏全在明年春！

八重樱



★自从入秋之后我就一直觉得嗓子不太舒服，有感冒的倾向。但总想着反正也不严重，就没吃过药。结果证明，我太高看自己的自愈能力了，一周后感冒非但没有好，还转成了上呼吸道感染，连咳了三天后我觉得我的肺大概不会再爱了……在此就不多什么"大家一定要注意身体"之类的俗话了，我只想抱怨一下，某著名牌子的止渴药水根本就是糖水啊，一天喝掉一瓶也没什么用orz。

☆十月有一半以上的时间都搭在了《勇气原点》上面，传统RPG还能玩得这么HIGH的情况已经不多见了。不过我确实没想到《BDFF》能卖掉那么多份，买游戏的人里面至少有30%都是SOUND HORIZON的国民吧→_→ IIII

★11月想玩的游戏更多，《大神 绝景版》、《跃出动物之森》、《莱顿教授VS逆转裁判》、《TOX2》、《刺客信条Ⅲ》也想来一发。一想到软妹币就这样离我而去，我就不由得一阵心痛……但更可怕的还有11月即将到货的模型，光是《魔法少女小圆》的圆神PVC我就不敢多想啊，当初交定金时倒是痛快，谁会预见到交余款时的痛苦orz。

本期个人签名

等我把《BDFF》所有角色的全部职业练满就可以回老家……

宇宙人



上期杂志截稿之后无聊查了一下"小圆脸"剧场版在香港的上映时间，然后发现前后两篇的时间正好跟放假时间一致——要知道杂志社的放假时间几乎"完全随机"，而两部电影都只上映一天，之间还隔了一个星期，这都能撞上还不是石头门的选择么！于是果断找人订票去了。不过那票价实在是坑爹，原本约好一起去的朋友听到票价之后马上缩了……

写下这篇寄语的时候其实已经看完前篇了，虽然只是动画里面的内容，剧情也没增加，但给我的感觉还是没有白走一趟，当然不仅仅是因为改了几个镜头什么的。搞定这期杂志之后就能去看剩下的后篇了，期待！

十月新番动画里有不少亮点，其中最多人讨论的应该是那部《中二病也要谈恋爱》了吧，这里不得不佩服京阿尼制作动画的实力，原本较为平淡的剧情落到他们手上也会因为各种原因而"有趣"起来了。当然这部动画也令我回想起不少"令人产生想用头撞墙的冲动"的行为……好吧，动画里都是夸张表现，以前的我其实没那么严重，真的没有……

NOW PLAYING

《生化危机6》

稀饭

【游】本期的时间都交给了《冤罪杀机》，深切地感受到这是一个多么冷的游戏，尤其是不杀人不被发觉通关，既考验耐心，又讲究瞬间操作和策略。经过了无比热闹的《边境之地2》和滥用大场面的《生化危机6》，能有这么一款安静却又刺激的游戏来调剂一下实在是幸事，因为在接下来的11月，还有好几个热火朝天的突突突游戏来等着我去体验。

【剧】我原本还以为出演新版《侠胆雄狮》女主角的Kristin Kreuk是个新人，结果一查，她在《超人前传》演拉娜·朗都演了8年，今年已经29岁了，难怪虽然妆容为了配合CW的青春剧风格而化得很粉嫩，眉宇间还是透着一股御姐气质。

【书】仍然在断断续续地读《末日爱国者》，目前发现书中最令我深思的仍然是美国人对于枪支的态度，尽管在持有枪械上的自由似乎有着各种法律依据支持，但因此而产生的恶性事件却也在不断发生。过度地囤积枪械或许某种程度上也是一种危险的习惯，尤其是在和平的年代。

【画】近期看过最萌的漫画，果然还是《复仇者宝宝大战X战警宝宝》，有汉化版哦！



本期个人签名

到底是应该打《COD BO2》网战还是《光环4》网战呢？元芳，你怎么看？

+NEW GAME SCHEDULE+

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为 2012.10.25-2013.12.31

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色为不同区域版本

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

接下来一期杂志的半个月时间内，可以说是今年日美游戏大作最集中的一个时间段，从《无尽传说 2》到《大神 绝景版》、从《真・三国无双 6 帝国》到《跃出 动物之森》，另外还有两款《刺客信条 Ⅲ》、强强对撞的《光环 4》以及《COD 黑暗行动 Ⅱ》、另外"《极限竞速》系列"新作以及《荣誉勋章 战士》等作品也同样不可错过。11 月份的下半个月还将迎来 Wii U 这台全新的家用机，作为一名紧跟时代步伐的玩家，面对如此排山倒海的游戏阵容想必是很难"HOLD 得住"了。(笑)

Wii U

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 11 月					
18 日	FIFA 13	FIFA Soccer 13	EA	体育	美版
18 日	刺客信条 Ⅲ	Assassin's Creed Ⅲ	Ubisoft	动作	美版
18 日	蝙蝠侠 阿克汉姆城 重装上阵版	Batman: Arkham City – Armored Edition	Warner Bros.	动作	美版
18 日	黑暗血统 Ⅱ	Darksiders Ⅱ	THQ	动作	美版
18 日	跳舞吧 4	Just Dance 4	Ubisoft	体育	美版
18 日	新超级马里奥兄弟 U	New Super Mario Bros. U	Nintendo	平台动作	美版
18 日	忍者龙剑传 3 刀锋边缘	Ninja Gaiden 3: Razor's Edge	Koei Tecmo	动作	美版
18 日	任天堂乐园	Nintendo Land	Nintendo	益智	美版
18 日	丧尸 U	ZombiU	Ubisoft	动作射击	美版
18 日	疯兔乐园	Rabbids Land	Ubisoft	动作	美版
18 日	铁拳 TT2	Tekken Tag Tournament 2	NBGI	格斗	美版
18 日	COD 黑暗行动 Ⅱ	Call of Duty: Black Ops Ⅱ	Activision	主视角射击	美版
18 日	塑可塑 2013	Your Shape: Fitness Evolved 2013	Ubisoft	体育	美版
18 日	索尼克全明星赛车 变形出发	Sonic & All–Stars Racing Transformed	SEGA	竞速	美版
18 日	007 传奇	007 Legends	Activision	主视角射击	美版
18 日	质量效应 3 特别版	Mass Effect 3: Special Edition	EA	角色扮演	美版
2012 年 12 月					
8 日	怪物猎人 3G HD	モンスター–ハンター3(トライ)G HD Ver.	Capcom	动作	日版
8 日	无双大蛇 2 加强版	无双 OROCHI2 Hyper	Koei Tecmo	动作	日版
13 日	三国志 12	三国志 12	Koei Tecmo	策略	日版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 10 月					
25 日	街头霸王对铁拳	ストリ–トファイタ–X(クロス)铁拳	Capcom	格斗	日版
30 日	乐高指环王	LEGO The Lord of the Rings	Warner Bros.	动作	美版
30 日	刺客信条 Ⅲ 解放	Assassin's Creed Ⅲ : Liberation	Ubisoft	动作	美版
30 日	极品飞车 新・最高通缉	Need for Speed Most Wanted	EA	竞速	美版
2012 年 11 月					
20 日	PS 全明星大乱斗	PlayStation All–Stars Battle Royale	SCE	动作	美版
29 日	Fate/stay night 新星	Fate/stay night [Realta Nua]	角川 Games	文字冒险	日版
29 日	特特莉的工作室 Plus 艾兰德的炼金术士 2	トトリのアトリエ Plus ～アーランドの炼金术士 2～	Gust	角色扮演	日版
2012 年 12 月					
20 日	AKB1/149 恋爱总选举	AKB1/149 恋爱总选举	NBGI	文字冒险	日版
2013 年 2 月					
28 日	闪乱神乐 少女们的证明	闪乱カグラ SHINOVI VERSUS —少女达の证明—	MMV	动作	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年内	龙之皇冠	动作角色扮演	2012 年内	最终幻想X	角色扮演
2012 年内	终极地带 高清合集	动作	2013 年春	灵魂献祭	动作

PLAYSTATION Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 10 月					
25 日	偶像大师 闪亮音乐祭	アイドルマスター–シャイニ–フェスタ	NBGI	音乐	日版
2012 年 11 月					
1 日	世界足球 胜利十一人 2013	ワ–ルドサッカ–ウイニングイレブン 2013	Konami	体育	日版
15 日	召唤之夜 4	サモンナイト 4	NBGI	策略角色扮演	日版
29 日	解放之刃 Exxiv	アンチエインブレイズ エクシヴ	Furyu	角色扮演	日版
29 日	假面骑士 最强英雄	假面ライダ–超クライマックスヒ–ロ–ズ	NBGI	动作	日版
29 日	圣斗士星矢 Ω 究极小宇宙	圣斗士星矢 Ω アルティメットコスモ	NBGI	格斗	日版
2012 年 12 月					
13 日	笨蛋测试召唤兽 携带版	バカとテストと召唤兽 ポ–タブル	角川 Game	益智	日版
20 日	AKB1/149 恋爱总选举	AKB1/153 恋爱总选举	NBGI	文字冒险	日版
20 日	海贼王 冒险的黎明	ワンピ–ス ROMANCE DAWN ～冒険の夜明け～	NBGI	角色扮演	日版
2012 年 1 月					
24 日	樱花庄的宠物女孩	さくら庄のペットな彼女	角川 Games	文字冒险	日版
2013 年 2 月					
21 日	魔法与科学的群奏活剧	とある魔术と科学の群奏活剧	NBGI	文字冒险	日版
21 日	Fate/ 新章 CCC	フェイト / エクストラ CCC	MMV	角色扮演	日版
28 日	境界线上的地平线 携带版	境界线上のホライゾン PORTABLE	角川 Games	角色扮演	日版
28 日	初音岛 Ⅲ Plus	D.C. Ⅲ ～ダ・カ–ポⅢ プラス～	角川 Games	文字冒险	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年冬	光明之舟	角色扮演	2013 年内	噬神者 2	动作
2013 年内	召唤之夜 5	角色扮演			

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 10 月					
25 日	AKB48+Me	AKB48+Me	角川 Game	模拟育成	日版
2012 年 11 月					
1 日	世界足球 胜利十一人 2013	ワ–ルドサッカ–ウイニングイレブン 2013	Konami	体育	日版
8 日	跃出 动物之森	とびだせ どうぶつの森	Nintendo	模拟育成	日版
8 日	宝石宠物 随魔法华丽舞动	ジュエルペット 魔法でおしゃれにダンス☆デコ～!	Furyu	动作	日版
15 日	偶像活动 灰姑娘课程	アイカツ! シンデレラレッスン	NBGI	模拟经营	日版
15 日	闪电十一人合集 圆堂守传说	イナズマイレブン 1・2・3!! 圆堂守传说	Level–5	角色扮演	日版
22 日	豪宅生活 拓麻歌子	おうちまいにちたまごっち	NBGI	益智	日版
22 日	危险老爷子和 1000 个朋友邪	でんぢゃらすじ–さんと 1000 人のお友だちの邪	NBGI	动作	日版
22 日	终极军团	エクストル–パ–ズ	Capcom	动作	日版
23 日	口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫	ポケモン不思议のダンジョン ～マグナゲ–トと∞迷宫	Pokemon	角色扮演	日版
29 日	火影忍者 SD 疾风传 力量全开	NARUTO —ナルト— SD パワフル疾风伝	NBGI	动作	日版
29 日	莱顿教授 VS 逆转裁判	レイトン教授 VS 逆转裁判	Level 5	文字冒险	日版
29 日	解放之刃 Exxiv	アンチエインブレイズ エクシヴ	Furyu	角色扮演	日版
2012 年 12 月					
6 日	纸片马里奥 贴纸之星	ペ–パ–マリオ ス–パ–シ–ル	Nintendo	动作	日版
13 日	美食的俘虏 怪兽	トリコ グルメモンスタ–ズ!	NBGI	角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年 12 月	幻想人生	角色扮演	2012 年冬	闪电十一人 GO2 时空之石热风・雷鸣	角色扮演
2013 年春	怪物猎人 4	动作			

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 10 月					
25 日	终极地带 高清合集	ゾーン オブ エンダーズ HD エディション	Konami	动作	日版
25 日	黑暗之魂 深渊的亚尔特留斯	ダークソウル with ARTORIAS OF THE ABYSS EDITION	Fromsoftware	动作冒险	日版
30 日	**刺客信条 Ⅲ**	**Assassin's Creed Ⅲ**	**Ubisoft**	**动作**	**美版**
30 日	乐高 指环王	LEGO The Lord of the Rings	Warner Bros.	动作	美版
30 日	极品飞车 新・最高通缉	Need for Speed Most Wanted	EA	竞速	美版
2012 年 11 月					
1 日	大神 绝景版	大神 绝景版	Capcom	动作	日版
1 日	**无尽传说 2**	**テイルズ オブ エクシリア 2**	**NBGI**	**角色扮演**	**日版**
1 日	如龙 1&2 高清合集	龙が如く 1 & 2 HD EDITION	SEGA	动作	日版
6 日	小小大星球赛车	LittleBigPlanet Karting	SCE	竞速	美版
8 日	真・三国无双 6 帝国	真・三国无双 6 Empires	Koei Tecmo	动作	日版
13 日	**COD 黑暗行动 Ⅱ**	**Call of Duty: Black Ops Ⅱ**	**Activision**	**主视角射击**	**美版**
15 日	梦幻俱乐部 完全纯洁版	ドリームクラブ Complete Edipyon！	D3 Publisher	文字冒险	日版
18 日	经典米奇 2 双重力量	Epic Mickey 2：The Power of Two	Disney Interactive	平台动作	美版
20 日	**杀手 47 赦免**	**Hitman: Absolution**	**Square Enix**	**动作射击**	**美版**
20 日	索尼克全明星赛车 变形出发	Sonic & All-Stars Racing Transformed	SEGA	竞速	美版
20 日	**PS 全明星大乱斗**	**PlayStation All-Stars Battle Royale**	**SCE**	**动作**	**美版**
22 日	**终极军团**	**エクストルーパーズ**	**Capcom**	**动作**	**日版**
22 日	混沌思绪 诺亚	CHAOS；HEAD NOAH	5pb.	文字冒险	日版
22 日	混沌思绪 恋爱亲亲	CHAOS；HEAD らぶ Chu ☆ Chu！	5pb.	文字冒险	日版
22 日	大众高尔夫 6	みんなの GOLF 6	SCE	体育	日版
23 日	杀戮地带 三部曲	Killzone Trilogy	SCE	主视角射击	美版
29 日	**第 2 次超级机器人大战 原创世纪**	**第 2 次スーパーロボット大战 OG**	**NBGI**	**策略角色扮演**	**日版**
30 日	WWE 13	WWE 13	THQ	动作	美版
2012 年 12 月					
4 日	**孤岛惊魂 3**	**Far Cry 3**	**Ubisoft**	**主视角射击**	**美版**
6 日	**如龙 5 圆梦之人**	**龙が如く 5 梦、叶えし者**	**SEGA**	**动作**	**日版**
13 日	三国志 12	三国志 12	Koei Tecmo	策略	日版
20 日	**真・北斗无双**	**真・北斗无双**	**Koei Tecmo**	**动作**	**日版**
20 日	纯白相册 2 幸福的彼岸	WHITE ALBUM2 幸せの向こう側	Aquaplus	文字冒险	日版
20 日	战极姬 3 横断天下的光与影	战极姬 3 ~天下を切り裂く光と影~	SystemSoft Alph	策略	日版
20 日	神明与命运革新的悖论	神様と运命革命のパラドクス	日本一	角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年 1 月 17 日	鬼泣 DMC	动作	2013 年 2 月 5 日	死亡空间 3	动作射击
2013 年 2 月 21 日	潜龙谍影崛起 复仇	动作	2013 年 2 月 26 日	生化奇兵 无限	主视角射击
2013 年 3 月 5 日	古墓丽影	动作	2013 年 3 月 12 日	战神 超凡	动作
2013 年 3 月 19 日	战地双雄 恶魔联盟	动作射击			

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 10 月					
25 日	终极地带 高清合集	ゾーン オブ エンダーズ HD エディション	Konami	动作	日版
25 日	幻灵地狱	Phantom PHANTOM OF INFERNO	Nitro+	文字冒险	日版
26 日	黑暗之魂 深渊的亚尔特留斯	Dark Souls (Prepare to Die Edition)	Fromsoftware	动作冒险	欧版
30 日	**刺客信条 Ⅲ**	**Assassin's Creed Ⅲ**	**Ubisoft**	**动作**	**美版**
30 日	极品飞车 新・最高通缉	Need for Speed Most Wanted	EA	竞速	美版
30 日	乐高指环王	LEGO The Lord of the Rings	Warner Bros.	动作	美版
30 日	WWE 13	WWE 13	THQ	动作	美版
2012 年 11 月					
6 日	**光环 4**	**Halo 4**	**Microsoft**	**主视角射击**	**美版**
13 日	**COD 黑暗行动 Ⅱ**	**Call of Duty: Black Ops Ⅱ**	**Activision**	**主视角射击**	**美版**
18 日	经典米奇 2 双重力量	Epic Mickey 2：The Power of Two	Disney Interactive	平台动作	美版
20 日	**杀手 47 赦免**	**Hitman: Absolution**	**Square Enix**	**动作射击**	**美版**
20 日	索尼克全明星赛车 变形出发	Sonic & All-Stars Racing Transformed	SEGA	竞速	美版
2012 年 12 月					
4 日	**孤岛惊魂 3**	**Far Cry 3**	**Ubisoft**	**主视角射击**	**美版**
20 日	**真・北斗无双**	**真・北斗无双**	**Koei Tecmo**	**动作**	**日版**

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年 1 月 17 日	鬼泣 DMC	动作	2013 年 2 月 5 日	死亡空间 3	动作射击
2013 年 2 月 21 日	潜龙谍影崛起 复仇	动作	2013 年 2 月 26 日	生化奇兵 无限	主视角射击
2013 年 3 月 5 日	古墓丽影	动作	2013 年 3 月 5 日	南方公园 真理神棍	角色扮演
2013 年 3 月 19 日	战地双雄 恶魔联盟	动作射击	2013 年 3 月 19 日	战争机器 审判日	动作射击

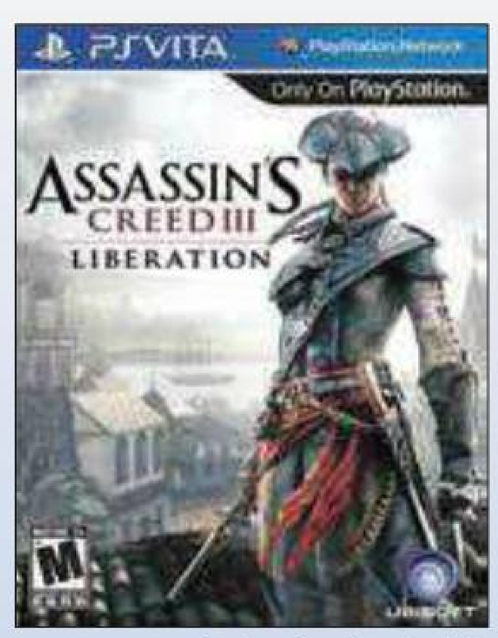
Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 10 月					
30 日	乐高指环王	LEGO The Lord of the Rings	Warner Bros.	动作	美版
2012 年 11 月					
1 日	胜利十一人 2013	ウイニングイレブン プレーメーカー 2013	Konami	体育	日版
18 日	经典米奇 2 双重力量	Epic Mickey 2：The Power of Two	Disney Interactive	平台动作	美版
29 日	假面骑士 最强英雄	假面ライダー 超クライマックスヒーローズ	NBGI	动作	日版
29 日	**太鼓之达人 Wii 超豪华版**	**太鼓の达人 Wii 超ごうか版**	**NBGI**	**音乐**	**日版**
2012 年 12 月					
20 日	闪电十一人 GO 强袭者 2013	イナズマイレブン GO ストライカーズ 2013	Level-5	角色扮演	日版

10.30 刺客信条Ⅲ 解放

攻略预定

PSV 动作 ■ Ubisoft ■无对应周边 推荐度 A



这是关于系列首位刺客女主角艾芙琳的故事，她原本可以平静地度过一生，却选择了为自己的人民而战，惩罚那些犯下罪行的人，身手不凡地她无所畏惧，对敌人毫不留情。本作的背景时间与家用机版《刺客信条Ⅲ》基本相同，届时也会有康纳与艾芙琳见面并合作的场面，还能与家用机版进行一定的联动。该作充分利用了 PSV 的机能，正面触摸屏能够快速切换武器，或者对敌人发动连杀，背面触摸则可以用来进行划船等操作。游戏的场景从城市到丛林、从军营到遗迹，能充分满足玩家的探索欲。

11.01 无尽传说 2

攻略预定

PS3 角色扮演 ■ NBGI ■无对应周边 推荐度 A

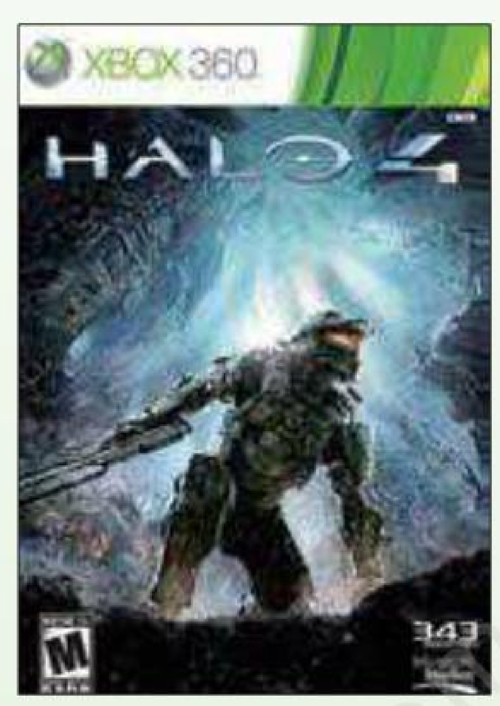


虽然时隔前作一年多的时间，但广大日式玩家对于《无尽传说 2》的到来早就期待已久。游戏不仅延续了前作的剧情，同时也继承了开发团队的豪华阵容，猪股睦实、藤岛康介以及奥村大悟三位画师绘制的主角队伍、滨崎步演唱的主题曲、Ufotable 制作的精美动画，光是这些就足以吸引我们。而在战斗系统方面，本作强化了角色特性以及连携攻击，动作部分更加爽快刺激；与此同时，游戏还大幅强化了成长要素，新系统“觉醒宝珠”的引入令角色的特性变得丰富多彩，如何体验完全由玩家自由支配！

11.06 光环 4

攻略预定

X360 主视角射击 ■ Microsoft ■无对应周边 推荐度 S



史诗篇章又再次翻开，这次玩家将跟随 343 工作室以及士官长开始光环新三部曲的篇章。作为带领家用机走向主视角射击时代的鼻祖系列，本作的表现自然不会令系列 FANS 失望。游戏的故事模式将会是之前的数倍，不但优化了全新的界面，还将增加各种全新的武器，还有极其耐玩的网战模式。游戏在各方面都是今年最佳主视角射击游戏最有利的竞争者。《光环 4》的剧情将有更多的亮点，风暴星盟、安魂曲等内容让人热血沸腾。相信在 11 月 6 日将会是每一个 360 玩家翘首以盼的日子。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

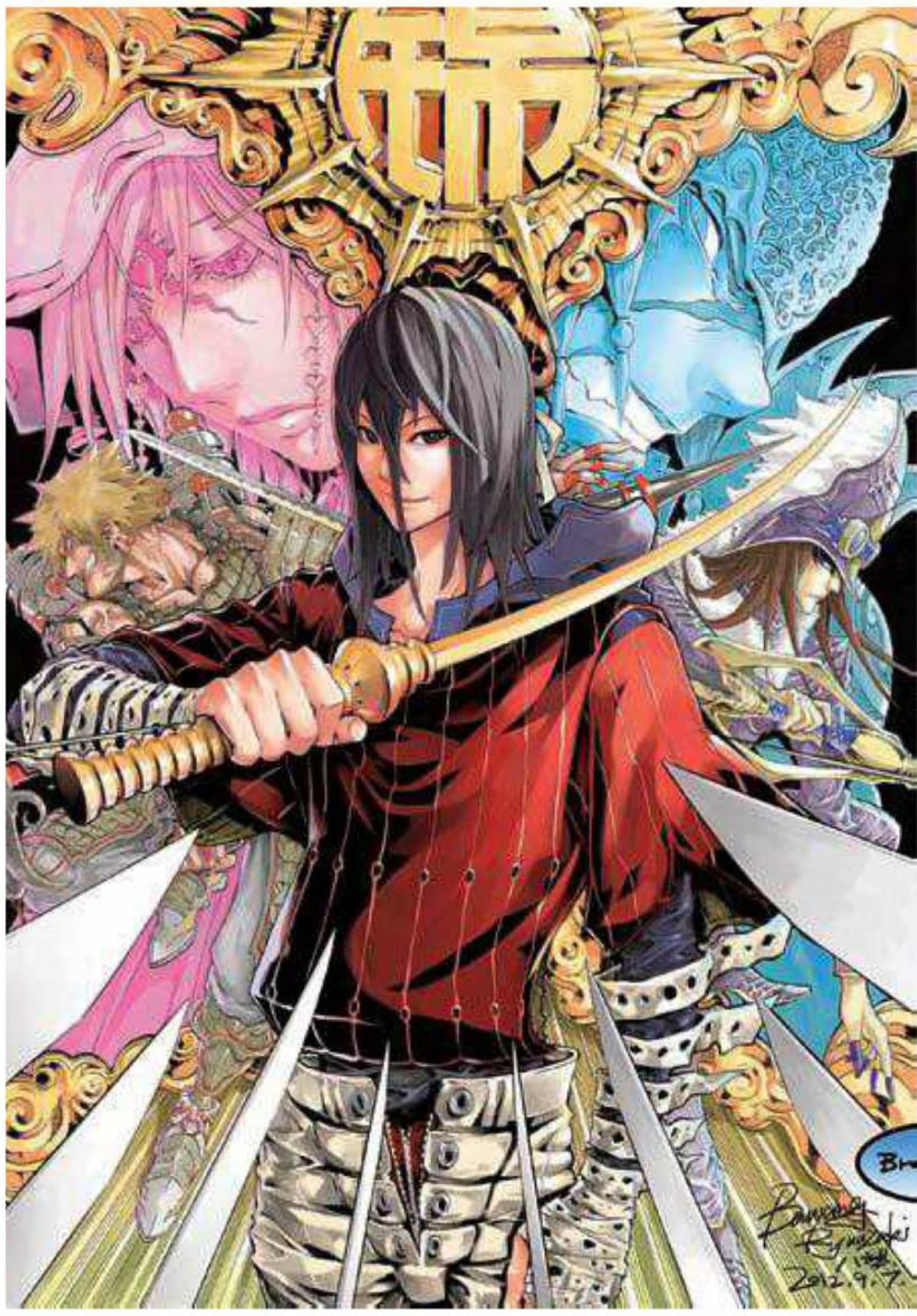
游风艺苑

栏目主持 一刀

Gallery of Game Style

UGEE友基 特约

上期跟大家提到本栏目赞助商“友基科技”筹备在线绘画课堂的事，现在有新的好消息了！经过我刊和友基方面的通力合作及精心安排，我们的御用画师木仙同学将有望在下个月通过网络课堂跟大伙儿实时分享他的Q版插画心得！有兴趣的朋友请在新浪微博关注@游戏机实用技术官方微博 和@友基科技。此外，10月评选获奖名单及11月候选作品资料，请参阅第112页“一刀有话说 特别版 Vol.64”。各位拿到杂志时11月评选投票页面应该已在ucg.cn上线（网站首页会提供明显投票页面入口链接），按照惯例，参与网络投票就有候选作品海报级超大图电子版送，记得去下载啊！



杭州·八望龙崎

八望龙崎同学的作品一直都以画风华丽而著称，而特色鲜明的人物造型和丰富的画面细节也是其作品的特征，左边这幅原创稿件就是典型代表。海报式的构图用得也恰到好处，堪称不可多得的佳作。



常州·伽蓝业火

一幅《仙剑奇侠传3》的同人作品，国画水墨风的采用很好地营造出如梦似幻的整体氛围，而身着广袖流仙裙盛装登场的龙葵MM那种我见犹怜的气质被诠释得很到位，可谓赏心悦目。



石家庄·PEACE

上期那幅Q版《奎爷VS.马库斯》大伙儿肯定印象深刻吧？作者这期再接再厉，发来一幅美式漫画风格的《黑暗血统2》同人图。作品素质非常高，看来美式游戏用美漫来诠释，果然“神还原”啊！



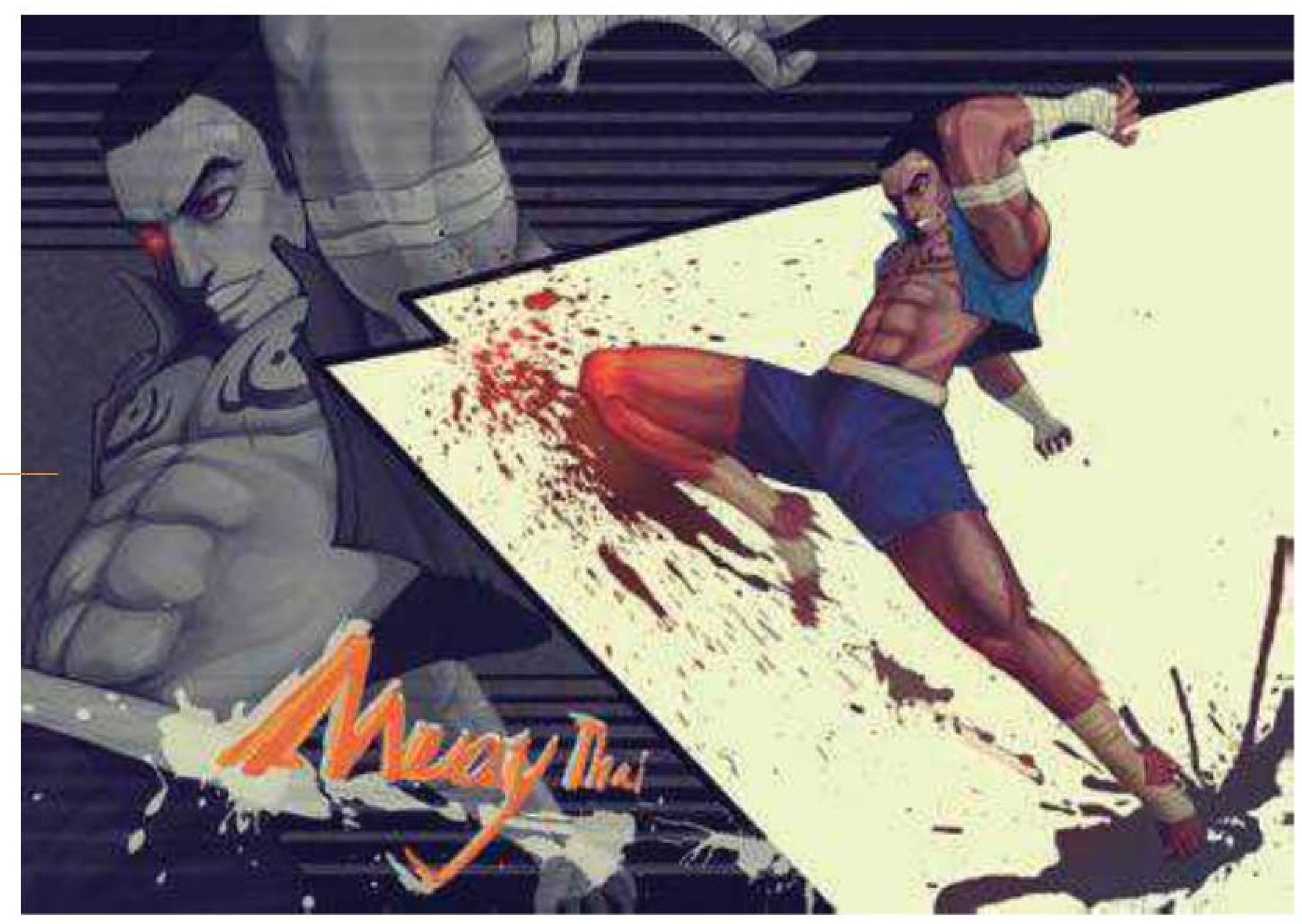
广州·刘毅斯

泪泪算得上《恶魔战士》系列”中最有特点的角色之一了，上面这幅同人的整体感觉也不错，但构图类似的左图显然更具视觉冲击力，所以……



上海·JS桑

一幅“温馨”的原创作品。扭做一团的猫耳少女与猫耳少年，黑发猫娘在攻势上占据优势。瞧瞧她的十字固攻击，四肢并用不说，连牙和尾巴都能作为武器，猫耳男已经完全没有还手之力了。



天津·U1C5G

右图中这位施展泰式膝顶的拳手是否看着有点眼熟？好吧，他就是《铁拳》里的布鲁斯，但作者说“非常不喜欢他那破发型和胡子，便大胆给改了，帅了有不有？”好吧，的确帅多了！

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用电子信箱 tt@ucg.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

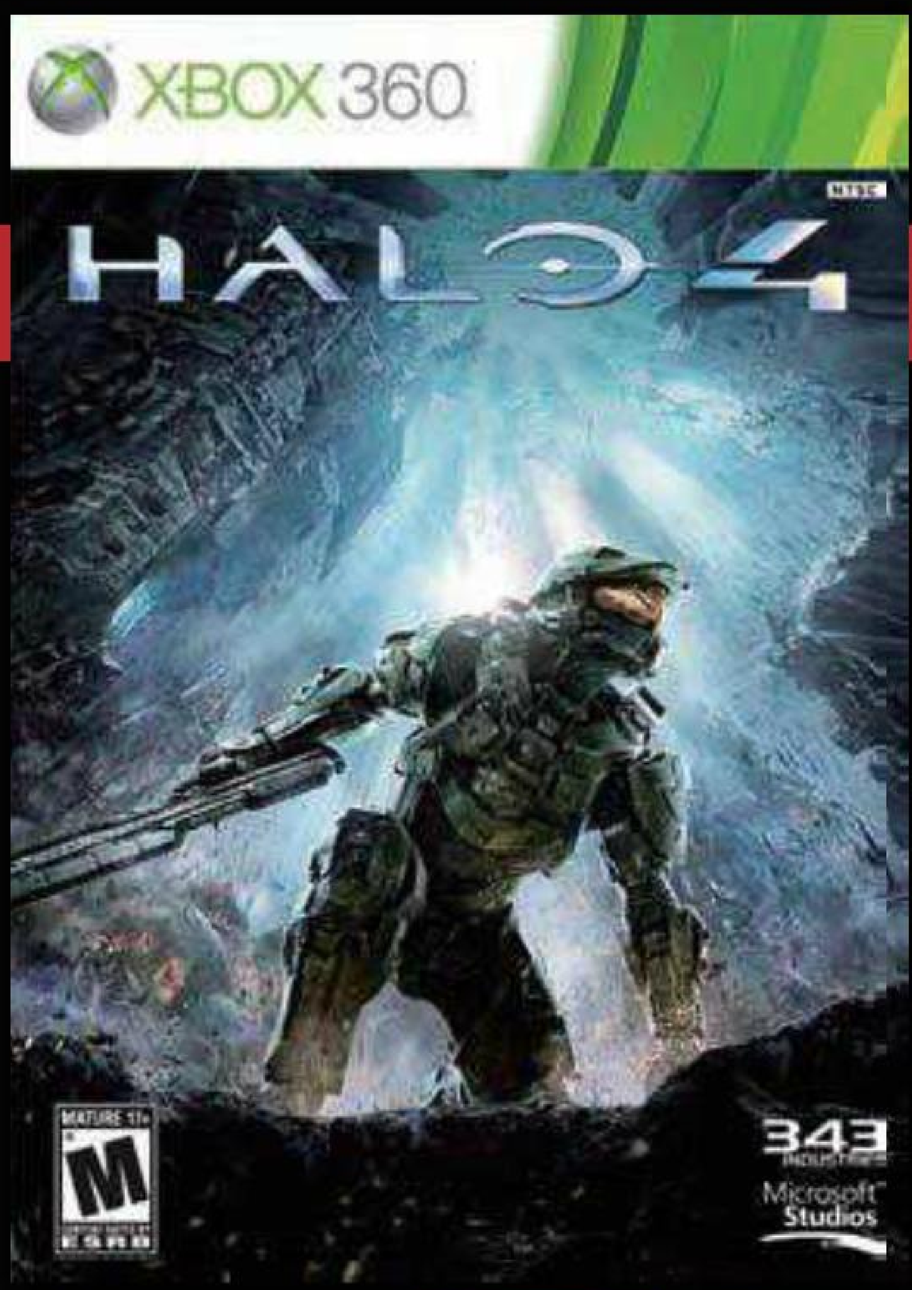


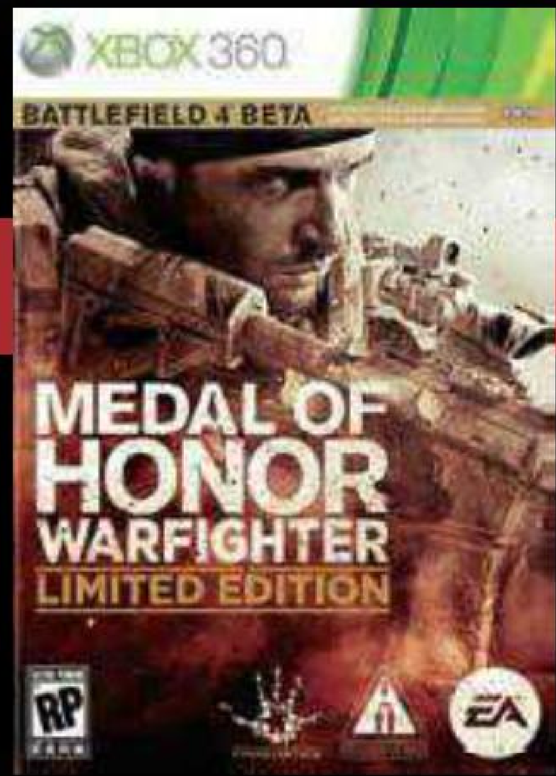
如龙 5 圆梦之人

龍が如く 5　夢を叶えし者

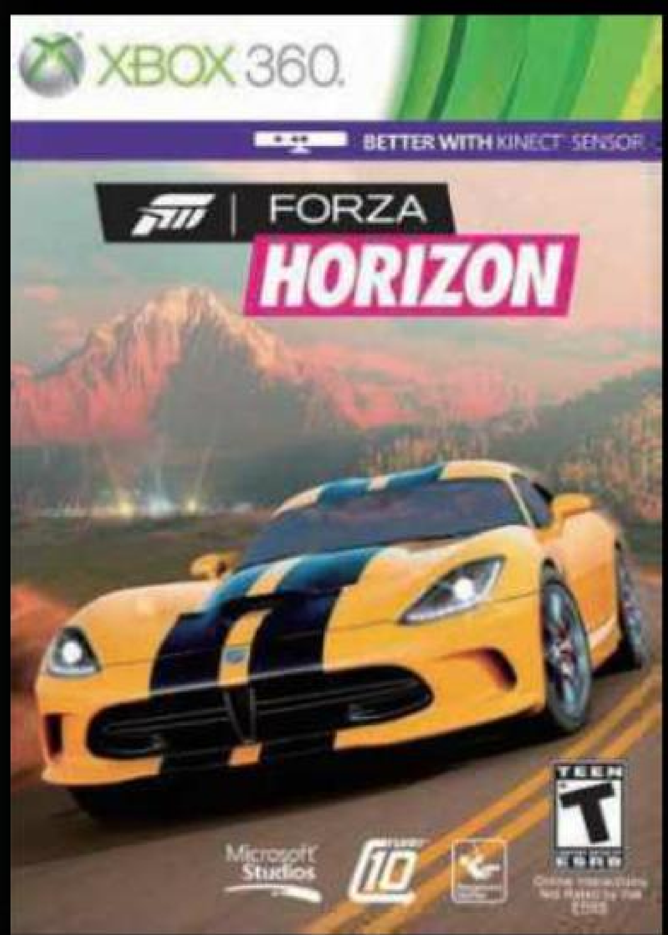
机种：PS3
类型：动作
发行：SEGA
发售日：12月6日

五大城市忠实还原，可探索区域大幅强化！
全新人物、全新篇章、全新玩法！
系列最强作品，参上！

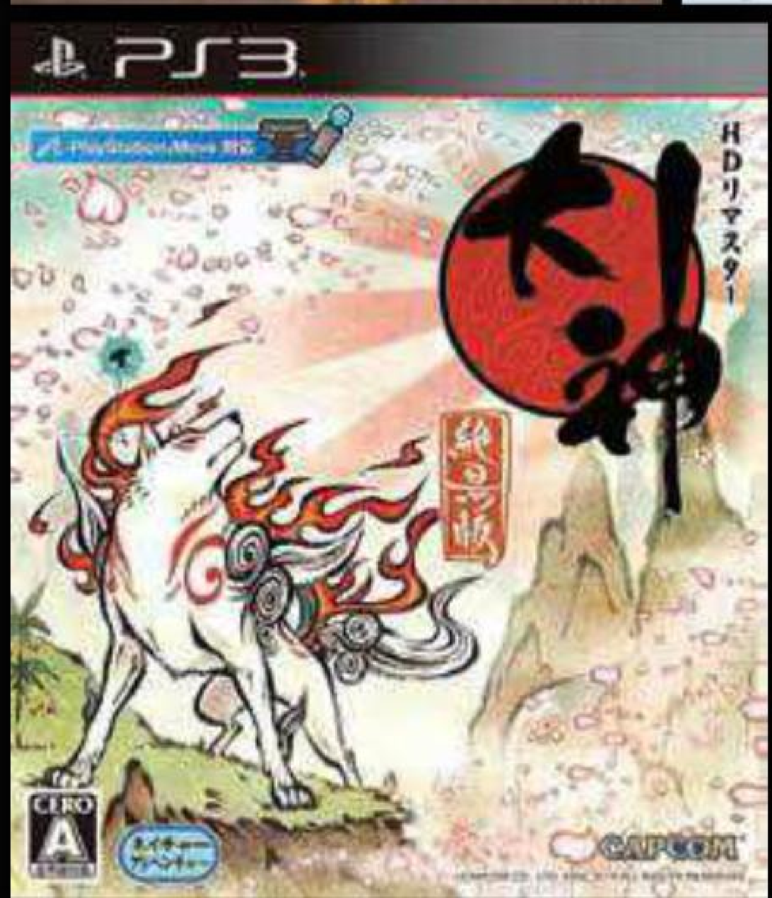


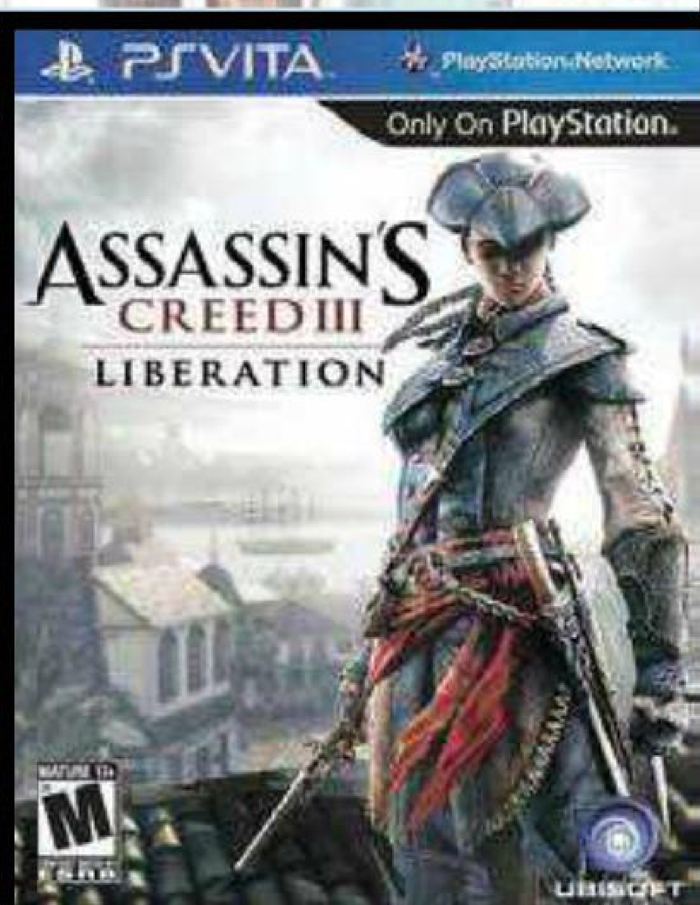












游戏机实用技术 Tot.311

2012年12月A | 176页+HD影像光盘

年末攻略特刊

最盛大的游戏盛筵 最豪华的攻略阵容
怒涛登场！

●何谓攻略特刊？

网罗近期热点大作
大篇幅攻略研究一并奉上

★大篇幅典藏级攻略研究、搭配游戏光环HD

－重磅攻略、特快与研究内容包括以下作品－

光环4 | 刺客信条III | 荣誉勋章 战士
极限竞速 地平线 | 刺客信条III 解放 | 无尽传说2
大神 绝景版 | 跃出 动物之森

★采用720p高清数据光盘、收录独家精彩高清影像

随书赠送游戏光环HD，高清画质带来舒畅视觉享受
可在PC、PS3等多种播放平台上欣赏
新作影像、游戏试玩、热血最强、电影前线一个都不少
同样精彩的内容不一样的高清体验

11月中旬 全国上市

年度最不可错过的攻略手册 玩家最实用的打机帮手

游戏·人 Vol.48

大16开136页+DVD光盘

本辑《游戏·人》适逢年末商战最火爆之时，将紧贴当下热点，“卷首特稿”深入剖析Wii U诞生的行业背景，透彻解读Wii U的处境与未来走势。“特别企划”围绕秋季商战的超级大作群，多方位展示名作系列的风采。“工作室物语”讲述突如其来的温哥华游戏业大衰退，分析其对全球游戏开发业的影响。“游戏议会”细数CAPCOM这些年的得与失，深入公司29年的发展历程，为您讲述鲜为人知的故事。“热点追踪”将追踪《刺客信条III》的制作内幕、Valve的硬件计划……本辑DVD也将收录《刺客信条III》的花絮影像，并走进《古墓丽影》的幕后，提前感受大作魅力。纵览全球游戏业界，尽在《游戏·人》！

－卷首特稿－

解读“第二屏”时代

“第二屏”概念正在汹涌袭来。容易令人机不离手的智能手机，弥补了我们在看电视时经常会有的无聊时刻。而商家从这种新潮流中嗅到了商机。硬件商与内容供应商们都开始部署“第二屏”战略。直到这时，我们才开始明白任天堂豪赌Wii U的苦心。

－传世之书－

性、谎言与GTA

从《罪恶都市》到《GTAIV》
Rockstar的十年嬗变

Rockstar就像一支突然走红的摇滚乐队，他们无视世人诧异的目光，在粉丝的狂热支持中变本加厉地撕毁传统的道德约束。他们用罪恶武装自己，但终将引火烧身……而这一切只是Rockstar从年少气盛走向成熟稳重的嬗变之路。

－游戏议会－

天尊之困

细数CAPCOM这些年的得与失

CAPCOM，一个被誉为“天尊”的公司。29年的风雨历程，浓缩着无数人的回忆，有热血，也有辛酸，有失望，也有希望。审视CAPCOM的历史，也是审视整个日本游戏界的历史。文本包含大量国内外媒体从未披露过的秘闻，以严谨的态度，还你一个真实的CAPCOM。

11月8日 全国上市

